

## 7月末には「スーパープロコレ5」発売、磨きのかかるファンダムが魅力。そろそろプロが誕生する気配あり!

ATTACK

## 魔法使いウィズ MSXトレイン2



秘情報満載  
〈レッドゾーン他オールディーズ特集〉  
**ゲーム十字軍**

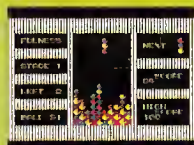
### ファンダムの投稿作品一挙15本。 全ジャンルカバーの珠玉集!



ソニー名物  
なつかしの  
コミカルアクション

SONYの名作は1988年のオーソドックスなアクション。全部で3面。ニセのお姫様を助けたって真のエンディングは見られない!

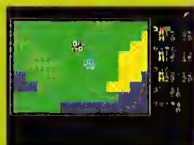
今月のファンダム / パズル、アクション、RPG全15本



FULNESS



MOLING



失われた記憶



好評連載

internationalization(国際化)  
紙芝居&動画教室  
同人地下工房  
ゲームの職人

特別付録

## スーパー付録ディスク

●ファンダムGAMES/『TEMIMU 2nd』『FULNESS』『MOLING』『失われた記憶』他全15本●FM音楽館/オリジナル『FROITISM』他全5曲●AVフォーラム/お題『遊び』他●掲載CG/表紙CG他全5点&動画CG2点(『FRAY描き下ろしアニメCGPart2』)●フリーソフトウェアから『JPEGローダー』とサンプルCG●MIDI/オリジナル2曲、GM『スペースマンボウ』他/BASIC(CM-32L用、SC-55用)●オマケ&クイズほか

とにかく投稿作品の充実度が高い。ファンダムはついに今まで最高の15作品を掲載することになった。ジャンルもバラエティにとんでいて、逆トリスもどきの『FULNESS』、ティグダグとロードランナーを思い出す『MOLING』、一昔前のほのぼのしたものをもったドラクエ風RPG『失われた記憶』。1992年12月情報号で人気の高かったアクション・バトル続編『TEMIMU 2nd』。外国の方(ドイツ)からの作品や女性からの作品を採用したのもMファン始まって以来。それにバソ通では『JPEG』のローダーを収録。世界共通のCGのフォーマット規格のツールだ。今号も魅力満点。

1993  
AUGUST  
▶SEPTEMBER

980YEN

8月  
情報  
9号



光が闇が、

ブライ  
下巻  
完結編

数々の新システムの導入で、ビジュアル、サウンド、ゲームデザインを総合した斬新なゲームスタイル。天界雷神城のオーブミシクから六千年前のキプロス。そして感動のエシディングまで、全7章構成でおくるエンターテインメントRPG。

好評発売中

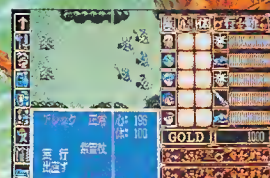
■企画 開発：株式会社リバーヒルソフト  
©1990 RIVERHILL SOFT / 荒木国太郎・タケコノハ・プロダクション

MSX2 MSX2+ MSX R

TAKERUでも発売中!!

「BURAI 下巻完結編」ただ今TAKERUで発売中です。そこでお知らせ!! 「BURAI 下巻」はディスクが多く、8枚組です。と、いうことで、TAKERUでのご購入には多少時間がかかります。ごめんなさい。

TAKERU価格 ¥4,800 (税込)



## 『名作を再び発売』作戦レポート!!

こんにちは! すっかりおなじみになったTAKERUの『名作を再び発売』作戦。毎日、たくさんのリクエストをいただき、本当にありがとうございます。今号は、そのレポートをお届けしましょう!!

ニュース

1 タムリンアトルシャンといえは「エメラルドドラゴン」。そう! あのドラマティックRPG「エメラルドドラゴン」がいよいよ登場します! お値段はぐっと安く3,900円。グローディアファンみなさん、ぜひよろしく!! 発売中ですよ。

ニュース

2 待望のT&Eソフトのグラフィック&のターエンディター「DD倶楽部」の発売が決定!! 詳しいマニュアルもついて何と、3,900円という安さ! ゲームを作ってみたいというあなたにぜひおすすめしたいエディターです。ただ今発売中です。あと「グレートストライパー」も登場します。こちらは2,900円で7月下旬頃の発売予定です。

ニュース

3 大変長らくお待ちしました、ハミングバードソフトの「ロードス島戦記&福神漬」。ようやく販売準備がととのいました。お値段は5,800円。7月10日発売です。

ニュース

4 以前からご要望の多かったアスキーの「MSX-SBUG2」「MSX-Cover1.2」そして「ViewCALC」が発売になりました。お値段は順に、7,000円、7,000円、6,000円。当時の価格から見ると、ナント60%OFFなのです。ぜひ、そえてお買い求め下さい。

## ●好評発売中の名作ソフト連なのだ!!

「ルーンワース 黒衣の貴公子」(T&Eソフト)	¥2,900
「レイドック」(T&Eソフト)	¥2,900
「アンデッドライン」(T&Eソフト)	¥2,900
「アレスタ2」(コンパイル)	¥3,000
「ティル・ナ・ノーグ」(システムソフト)	¥3,900
「カクテルソフトの“卒業”」(カクテルソフト)	¥2,900
「カクテルソフトの“美姫”」(カクテルソフト)	¥2,900
「夢二・浅草綺譚」(フェアリーテール)	¥4,800
「デッド・オブ・ザ・ブレイン」(フェアリーテール)	¥4,800
「狂った果実」(フェアリーテール)	¥4,800
「Xak」(マイクロキャビン)	¥4,400
「XakII」(マイクロキャビン)	¥4,400
「Xak-ガゼルの塔」(マイクロキャビン)	¥3,900
「FRAY (MSX2/2+版)」(マイクロキャビン)	¥3,900
「FRAY (turbo R専用版)」(マイクロキャビン)	¥3,900
「THE TOWER(?) OF CABIN〜キャビンパニック」(マイクロキャビン)	¥4,800
「銀河英雄伝説II」(ボーステック)	¥4,900
「銀河英雄伝説IIデラックスプラスキット」(ボーステック)	¥2,900

そんなわけで、TAKERUの『名作を再び発売』作戦は、着々と進行中!これからも応援よろしくをお願いします!!

他多数! ご期待下さい!

「イース」(日本ファルコム)	¥3,900
「MSX DOS TOOLS」(アスキー)	¥7,000
「MSX DOS 2 TOOLS」(アスキー)	¥7,000
「MSX C Ver1.1」(アスキー)	¥7,000
「MSX T E R M」(アスキー)	¥6,000
「MSX C Library」(アスキー)	¥7,000
「MSX S-BUG」(アスキー)	¥6,000
「アグニの石」(ハミングバードソフト)	¥3,800
「ラブラスの魔」(ハミングバードソフト)	¥3,800
「シュヴァルツシルト」(工画堂スタジオ)	¥7,800
「シュヴァルツシルトII」(工画堂スタジオ)	¥7,800
「シンセサウルス Ver2.0」(ビッツ)	¥3,800
「ファミルパロディック2」(ビッツ)	¥3,000
「首斬り館」(ビッツ)	¥3,000
「ミディコン」(ビッツ)	¥3,800
「ピンクソックス1〜7」(ウェンディマガジン)	各 ¥2,000
「ピンクソックス8」(スーパーピンクソックス)(ウェンディマガジン)	各 ¥3,000
「どしふんスペシャル」(ウェンディマガジン)	¥1,800
「ピンクソックスプレゼンツ」(ウェンディマガジン)	¥2,400

ブラザー工業株式会社 〒467名古屋市中区瑞穂区苗代町2番1号

TAKERU事務局 (052)824-2493

東京営業所(03)5203-7133  
大阪営業所(06)252-4234

通信販売

通信販売をご希望の方は、ソフト名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込みください。代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させていただきます。

「ソフトベンダーTAKERU」の設置店につきましてはTAKERU事務局までお問い合わせ下さい。



## FAN ATTACK

- 4 **魔法使いウィズ** (付録ディスク・オールディーズの攻略)  
古き良き時代のゲームを徹底攻略
- 8 **MSXトレイン2**  
ディスクマガジン第2弾はAVG特集

## PROGRAM

- 22 **ファンダム**  
バラエティに富んだジャンル15本が楽しめる
- 36 **ファンダムスクラム**
- 38 **スーパービギナース講座**
- 40 **アル甲7** (Mファン殺人事件)
- 42 **マシン語の気持ち**
- 49 **ファンダム情報局**
- 62 **FM音楽館**  
オリジナル4本＋一般曲1本
- 66 **TAKERU版『MSX-DOS2 TOOLS』紹介**
- 68 **AVフォーラム**  
今回のお題は「遊び」
- 70 **BASICピクニック**  
ボールの運動シミュレータ

- 10 **ほぼ梅磨のCGコンテスト**  
今回は作品を30作以上掲載したよ
- 16 **紙芝居&動画教室**  
初心者向け紙芝居講座：プログラムをすっきりまとめる方法
- 18 **ゲームの職人**  
第2回は「の一みそコネコネ」コンパイル編

- 84 **パソ通天国**  
ネットワークってどんな人？／著作権のお勉強しましよ

- 90 **ゲーム十字軍**  
のぞき穴：レッドゾーンほか／通り抜け：スーパーピンクソックスほか／コミュニケーション・ランド：第2回は読者参加対戦トーナメント特集／桃色図鑑：ロリータV.S.アニキが夢の対決／ゲーム私説博物誌：2大シューティングの登場

- 104 **同人地下工房** パンケットに参加しよう

- 107 **internationalization**

文通で知ったMSX／オランダ最新情報

- 74 **MIDI三度笠**  
MIDI入門講座とレベルアップのためのテクニック

## INFORMATION

- 97 **情報 おもちゃ箱 FFB**  
各種イベント情報／MSXソフト情報／GM&V
- 101 **リーダーズ・ベクトル**  
みんなからのおたより広場(ユーザーの主張／おはなしこんにちわっ／あしたは晴れだ！)
- 114 **FORE!** 新しい何かを生み出すために集まった人たち
- 79 **投稿応募要項** (応募用紙／投稿ありがとう)
- 82 **読者アンケート** (掲載ソフトほか12本プレゼント)

## 特別付録

### ★ スーパー付録ディスク #21

<オールディーズ>『魔法使いウィズ』

お姫様を助けるのがキミの使命

<レギュラー>ファンダム GAMES/ファンダム・サンプルプログラム/FM音楽館/アル甲7/AVフォーラム/MIDI三度笠/ほぼ梅磨のCGコンテスト/紙芝居&動画教室/パソ通天国/あてましょQ/表紙CG/MSX-DOS/オマケ

- 108 **スーパー付録ディスクの使い方**

## ●スペック表の見方

### Mファンソフト ①

☎03-3431-1627 ②

1月23日発売予定 ③

媒体	④	2D × 2 ⑤
対応機種	⑥	MSX2/2+ ⑦
VRAM	⑧	128K ⑨
セーブ機能	⑩	ディスク ⑪
価 格	⑫	6,800円 ⑬
ターボRの高速モードに対応 ⑭		

①販売、あるいは開発ソフトウェア。②購入などについての問い合わせのため、ソフトウェアのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源。⑤ROM。⑥ディスク。⑦はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC (通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑧対応機種/そのソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1、MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものは2Dと表記されています。⑨RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様の場合は、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑩セーブ機能/ゲームを途中でやめて、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができているかを表しています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑪価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。⑫備考欄。

## ●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

## ●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

## ●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントは詳しいお答えしていません。

☎ 03-3431-1627

## 表紙CGのことは NATSU/ホルスタイン渡辺

なんだかよくある絵になってしまいました。背景もなんだかなあ。背景については時間がなかったもので、とりあえず一段落ついたところでやめておきました。…雲が…。下のは一応海です。



FAN ATTACK

魔法を使って魔界獣をなぎ倒すアクションゲーム!

# 魔法使い ウィズ WIZ

SONY  
発売完了

ドラゴンにつれさられたお姫様を助け出すのがウィズの使命。森へ、空へ、地下へと走り回り、凶悪なドラゴンを倒すのだ!



媒体	ROM
対応機種	MSX MSX 2/2+
R A M	16K
セーブ機能	なし
価 格	4,800円

\*このスペックは1986年当時のもので、現在は販売してません。

## 魔法やアイテムはこうやって集める!

ある日のこと、魔法の国のティルト姫が何者かにつれさられてしまった。どうやら、魔界に住むドラゴンのしわざらしい。そこで、魔法使いの子「ウィズ」がティルト姫を救い出すことになった。子供ながらにして、彼は誰よりも魔法をうまく使うことができた。ウィズは魔法の杖を手にとって、たったひとりでドラゴンの住む魔界へと向かった。ティルト姫が捕らわれているシルバ城にたどり着くまでに

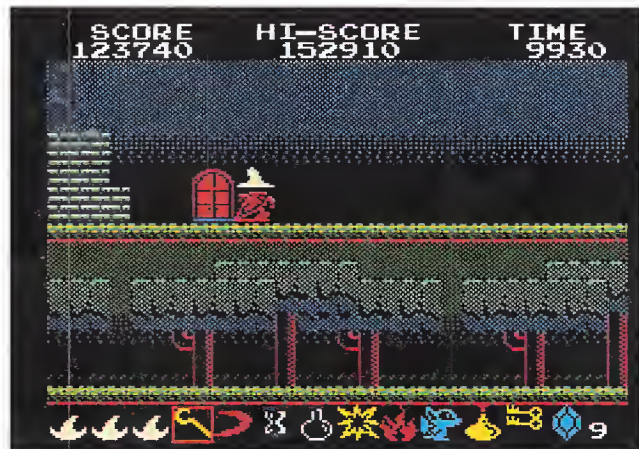
は、数々の困難を乗り越えなくてはならない。ウィズの頼りになるものは魔法しかない。魔法をうまく使いこなして、ティルト姫を救うのだ。

魔界には危険な魔界獣が住んでいる。こいつらをやって先に進んでいくのだ。魔界は魔界の森、地下迷宮、魔天井の3つにわかれ、それぞれにドラゴンが潜んでいる。ティルト姫を救い出すためには、この3匹のドラゴンを倒し、3つのカギ

を手に入れなければならない。

まず、そのためにしなくてはならないことは、魔界の森でいろいろな魔法を手に入れること。敵はドラゴンだけではない。そのほかたくさんの魔界獣を相手

にしなければいけないのに、1種類や2種類の魔法だけでは、とてもたろうちゃんかできないからだ。魔法は森にあるマジカルボックスやレンガの中にある。みつけたら必ず取るように。



①これがフル装備状態のウィズ。早くこうなるように魔法アイテムを集めよう。カギはドラゴンを倒すと手に入るが、ある場所に行くまで使うことはできない



②レンガを撃ち抜いていくと、中にはアイテムが入っている。この場所をうまく撃たないと出てこない



③やったー、Lupハットだ。この高さに飛んでくると、下段にいると取れないぞ



④クリスタルは地下迷宮のマジカルボックスの中にある。迷宮内には全部で9個ある



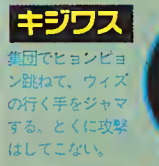
# うじゃうじゃ出てくる魔界獣を倒せ!

ザコキャラの魔界獣。とはいえ、こちらの攻撃手段が少ないため、結構手こずるのだ。通常の直接攻撃に使う魔法弾以外の魔法は数に限りがあり、やたらと使えない。魔界獣の特徴をつかんで、的確な攻撃をこころがけよう。魔界獣の魔法をしょっちゅう食らっていると、回復魔法のポーションなんかは、すぐに使い切ってしまうぞ。



## ブジフス

強力なマスクをしており、強固な防御力を誇る。魔法や魔法弾も使ってくる強敵。



## キジフス

集団でヒョンビョン跳ねて、ウィズの行く手をジャマする。とくに攻撃はしてこない。



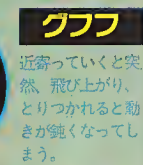
## オー

謎のお面魔獣。あらゆる攻撃を使ってくる最低なヤツ。やりすこすのが無難だろう。



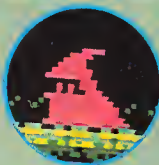
## デン

ドラゴンの右腕として、特定の場所に出現する。ウィズの動きを止める魔法を武器とする。



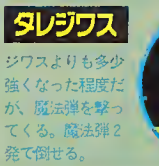
## クフフ

近寄っていくと突然、飛び上がり、とりつかれると動きが鈍くなってしまう。



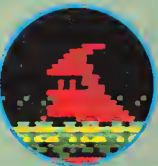
## ジフス

魔界獣のいちばん下っば。もちろん最弱。魔法弾1発で倒せる。地上を歩いてくるだけ。



## タレジフス

ジフスよりも多少強くなった程度だが、魔法弾を撃ってくる。魔法弾2発で倒せる。



## スーパーバンチ

攻撃してもムタあたる上段にいたときは1段下に落ち、下段にいたときは死ぬ。



## オンレカン

見え隠れしながらウィズの背後から迫ってくる。こいつのほうが動きが早いぞ。

## 魔界の森

まずはここからスタートする。途中でドアが3つ出てくるが、それぞれ地下迷宮に入口、ドラゴンの部屋への入口、魔天井への入口となっている。魔法はここでしか手に入らないので、十分な装備じゃないうちには入らいのが得策だ。



## 魔天井

雲にヒョンビョン飛び移って、最上段にあるシルバ城を目指す。先に2匹のドラゴンを倒しておかないと、何度登っても無駄足になってしまう。



③倒すべき憎きドラゴン。3種類いるので、倒すとカギが手に入る。

## 魔界獣の魔法攻撃

このゲームにはヒットポイントの概念がないので、魔界獣と接触したり、魔法弾にあたったりすれば、それは死を意味する。ほかに死ぬといえば、下段にいたときにスーパーバンチにあたったとき、地下迷宮の毒水に落ちたときなどで、どれも1発で死んでしまう。

ところで、ウィズと同じように魔界獣も魔法を放ってくるヤツがいるのだ。ウィズほどのバリエーションはないにしても、いやらし

い魔法を放ってくる。

魔法はウィズの魔法が使えなくなってしまうもの、ジャンプが低くなるもの、動きが鈍くなるもの、動きが止まってしまうものの全部で4種類。回復するにはポーションが必要。連続でかけられてしまっても1回で回復できる。どの魔法も直接死に至ることはないにせよ、魔法がかかった状態では、そう長く生きていられるものではない。できるだけ回復しておこう。



④青色の魔法はウィズの魔法を封じてしまう



④ピンク色の魔法はウィズの動きを鈍らせる



④水色の魔法はウィズのジャンプ力を鈍らせる

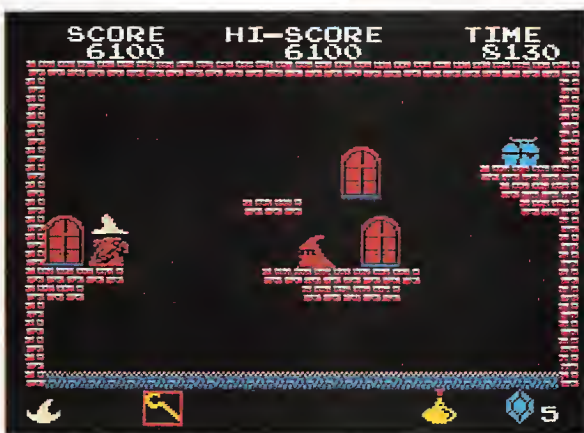


④赤い魔法はウィズの動きを止めてしまう

## 地下迷宮

ドアによって複雑なつながりをしている。いきなり森に出てしまうドアもあれば、魔界獣のすぐ近くに出てしまうドアもあるのだ。

④ムム、ここはどうやって渡るの? ちょっと歩いてるところがやしい。ちょっと繋ぎ合わせてみる……



③地下迷宮はドアだらけ。つながりを覚えておこう。



# 魔法をしっかりと覚えよう

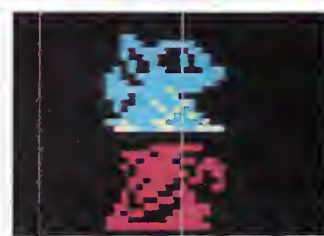
魔法使いなんだから、しっかりと魔法を使いこなさなくてはいいからね。ところが、最初から使えるのは射程距離の短い魔法の杖(魔法弾)と回復のポーション1回のみという貧弱さ。これでは押し寄せる魔界獣を倒していくなんて、難しすぎるってもんだ。途中にあるレンガや

マジカルボックスの中にある魔法は必ず取りたい。

通常使う魔法は8種類。数が少ないので、むやみに使うことはできないから、使うタイミングを間違えないようにしたい。注意すべきはあせてカーソルの下を押さず、間違った魔法を使ってしまうことかな。



ファイヤー／無敵のファイヤー状態になればこっちのものさ



ウィズの帽子の上に乗っかっている姿がかわいらしいミクラスくん



魔法の杖

取ると射程距離が2倍になる。1度取れば、2度と取る必要はない。



タイムストッパー

一定時間、魔界獣の動きを止める。魔天井で非常に役に立つであろう。



ボンバー

画面上にいる魔界獣すべてを1度に倒せる。ドラゴンには通用しない。



ミクラス

一定時間、画面上にいる魔界獣を次々と倒してくれる。ドラゴンの息子。



カッター

同一線上にいる魔界獣を一撃で倒す。ただし、ドラゴンは除く。



クイック

一定時間、ウィズの動きが各段に速くなる。ただ、ジャンプのタイミングが狂う。



ファイヤー

ウィズが無敵の炎となる。魔界獣の魔法をうけてしまうと元に戻ってしまう。



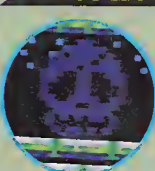
ポーション

魔法にかかってしまった状態を回復するための魔法。大切に使うべし。

# アイテムの効果と使い道

レンガやマジカルボックスの中身は何も魔法アイテムばかりではない。取ってはいけないマイナスアイテムだってある。カギとクリスタルは魔法と呼ぶよりもアイテムに近い存在といえるので、こちらに分類した。

青色ドロ



取ると魔法が使えなくなってしまう状態になる。魔界獣の青色の魔法と同じ効果。これがいちはんやつかいた

ピンク色ドロ



取ってしまうとウィズの動きが極度に落ちる。魔界獣の同色の魔法と同じ効果。これがいちはんやつかいた

カギ



ドラゴンを倒すと手に入る。お宝を盗むには、ラウンドで3匹分合計3つ必要。これは最後で使うのだ

時計



うまくいけば、お宝を盗むのに増えたりする貴重な制限時間を1万まで戻してくれるうれしいアイテムだ

水色ドロ



魔界獣の水色の魔法と同じで、取るとジャンプ力が落ちてしまう。上段に行けなくなるのはツライな

バイブル



取ればカギとクリスタル以外の魔法は全部1個ずつ手に入るというありがたいアイテム。ぜひ欲しいね

クリスタル



拾ったと強力なダメージを与える。対ドラゴン用というわけではないのだが、ほかで使うのはもったいない



# 特別プレゼント ウル技特集!

ジャンジャジャン／ 待ちましたこのコーナー。担当者もここに紹介した技を、使いまくりました。これは本当に役に立つぞ。ハッキリいってこのゲームをノーミスでクリアする強者はいない／ と断言する。当然、ここに紹介しているウル技なんかを使わずにだ。もし、万

がいちノーミスクリアなんかできるヤツがいたら、報告してくれ。

さて、ウル技なんだが、2コンを使う無限増殖法を使えば、まずまちがいなくクリアはできるだろう。ちなみに担当はこのウル技を使っても、ラウンド3の魔天井でつまっている……。

## 無限増殖方法!

これさえ知っていれば、ほかのウル技なんか必要ないくらい凶悪なウル技を紹介しよう。ジョイスティックが必要なので、あらかじめ用意しておいてくれ。

①まず、ポート2にジョイスティックを差し込む。

②スペースキーを押しながら、差し込んだジョイスティックで以下のコマンドを入力するだけでいいのだ。

上+Aボタン……TIMEが、9990になる。

下+Aボタン……1upハットが飛んでくる。ただし、魔界の森のときのみ。無限に増やせる。

左+Aボタン……ウィズが死ぬ、自殺コマンド。

右+Aボタン……魔法が全部1個ずつ増える。これも無限に増やせる。

これでどんなにアクションが苦手な人でも、きつといいところまで進めるはずだ。あとは制限時間を気をつけるのと、いい気になって残人数を見ていなかったとかの不注意をなくすことだ。まあ、死んだところで、コンティニューコマンドがあるからねえ、痛くもかゆくもないだろうけど。

このコマンドばかりを使ってプレイしていると、いつかむしくなるぞ。ホントは限りある命だからこそおもしろいのだ(?)。



## コンティニューモード

ラウンド2以上にゲームが進んだ状態でゲームオーバーになったときに有効なウル技だ。ラウンド1で死んだ場合は意味がない。

①ゲームオーバーになったら、しばらくほっとかしておく。

②するとタイトルに戻って、デ

モ画面が始まる。

③このデモ画面のときにW+S+スペースキーを押しながらスタートする。

④そうすると、ゲームオーバーになった面から始めることができる。

## クリスタルを無限に取る

1ラウンドに最高9個までしかない貴重なクリスタル。それを何個でも取ってしまうというウル技だ。少々、めんどくさいのがたまにきずだけど。

①地下迷宮でクリスタルを取る。できれば9個全部を取っておくといい。

②お次は魔天井にいるドラゴンを倒す。

③倒したあとにあらわれるカギを取らずに、そのまま右に進む。

④そうすると強制的に地上へ戻されてしまう。

⑤そこでもう1度、地下迷宮に行ってみると取ったはずのクリスタルが復活している。

⑥それを取る。これを繰り返せば何個にだって

増やせるぞ。ちなみに、となりの2コンを使った無限増殖法を知っていれば、役に立たないのだが、クリスタルを使った無限1up技を紹介しておこう。

①魔界の森の緑のドラゴンのところに行く。

②その左上の雲に飛び乗りクリスタルを使う。

③すると、右から1upハットが出現する。

④これを取って1up。コツはドラゴンを倒さないでやること。クリスタルがなくなったら、最初の技を使えばクリスタルはいくらでも手に入るから、無限に1upできてしまうというわけなのだ。まあ、参考までに覚えておいてくれ。



## マジカルボックスやレンガの中身

魔界の森にあるマジカルボックスの中身は、ある法則によって決まっていたのだ。それは弾をあてたときのTIMEの下2ケタで決まっていたのだ。下のがその対応表だ。地下迷宮にあるマジカルボックスはクリスタルだけだから、この法則は通用しない。

下2ケタが00、80……魔法の杖

10、90……カッター  
20……タイムストップ  
30……クイック  
40……ボンバー  
50……ファイヤー  
60……ミクラス  
70……ポーション

以上のようなかんじだ。下2ケタがお目当ての魔法アイテムの数

字になるまで待ってから撃つと、効率的だ。

次はバイブルの出現法則を教えようじゃないか。

レンガを撃つまでに撃っていた弾の数が8で割ったとき、余りが5だと出現するんだ。とはいっても、きちんと数えていられるほどの余裕と正確さがあるかどうか、

あやしいものだ。実用性がうすいといっている。ちなみにこの技を担当者は、たった2回しか成功させていない。

最後に1upハットの出現法則も教えてしまおう。

これは比較的可んたんで、魔界獣を16匹倒したあと、TIMEの下2ケタが0になったときに出現する。上段で16匹目を倒さないと、取り逃すことが多い。



早くも発進、NEWディスクマガジン第2弾

# MSX・Train.2

エム・エス・エックス・トレイン2

ファミリーソフト

☎03-3924-5435\*

7月22日発売予定

媒体	100×3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円
英、漢字ROM テーボロの高速モード、マウスに対応	

発売日がほんの少し延びてしまい、今月に発売の新作ゲームは、昨年末に出た『MSXトレイン』の第2号。1本のソフトでたくさんのゲームが楽しめて、おトクな感じなのです。



## いい旅チャレンジ5つのゲーム+α

ついに / というか、やっぱり / というか、NEWディスクマガジンとして登場した『MSXトレイン』が半年の歳月を経て帰ってきた。

このソフトの特徴は、1本で



①駅の構内のタイトル画面。発進するさまざまな電車に乗れば、どこかのコーナーへ

たくさんのゲームが楽しめること。それも前作は5つだったコーナーの数が9つにボリュームアップ。さらに画像圧縮の新ルーチンによって、AVGなどのビジュアル画面が大きくなり、数も増加した。その上、より快適にプレイできるようにと各コーナーの基本操作を統一、前作よりも操作性がずっと良くなったようだ。

中身も負けてはいない。今回はメニューがなくなり、スタート地点の駅から好きな電車に乗ってもらって、その先々に街

があったり、各コーナーがあったりする。それにあわせてなのか、今回はAVG特集ともいべき内容。4つの異なる恋愛が語られている。そのなかでも目玉は、「神々の宇宙船」。感動的なシナリオに、ゲームをクリアした人は思わずジワ〜ッと涙がこぼれてしまうことだろう。

最後に、このソフトの特色としておもしろいのが、制作者の多くがマンガ家であるということ。徳間書店の月刊少年キャプテンで「フレックスキッド」を好評連載中の陽気婢や、くら☆り



②乗り込んだ電車が滑った先は、とある街。カーソルで選んで店に入ったりもできる

っさ、があさんなどが主にキャラ・デザインを担当。プログラマー兼マンガ家の青井泰研氏を筆頭に今回、MSX信奉者としてゲームへの出演をもはたしている。

### 駅から出発のメニュー画面



③ディスクを立ち上げると、この駅前に来たことになる。ここで走る路面電車にも移動可能

### 『MSXトレイン』1作目はこんなゲームだった

今回の収録内容にふれる前に前作である『MSXトレイン』について少し紹介しておこう。『Mトレ』は昨年の12月に発売され、中身はRPG「紅のイジャン」、AVG「RM（ロボットメーカー）」、ミニAVG「龍の華・加奈子」、クイズ「カルと

牛」とユーザーからのお便り紹介「複々線で行きましょう」の5つのコーナーで構成。これらすべての作品のストーリーのつづきが、今回の『〜2』に収録されている。『〜2』を買った人は必ずこれもやっておくべき。



④前作のタイトル画面。メニューをカーソルで選べば、すぐにゲームができる



⑤かわいらしいグラフィックが満載だった。くわしくはMファン1993年3月号参照

このゲームの画面はすべて開発中のものです



## RM(ロボットメーカー)

ロボット職人になる修行のため人間界にきたロボットと人間たちの心のふれあいを描くAVG、第2話。主人公・良太が学校で出会った謎の少女の物語。

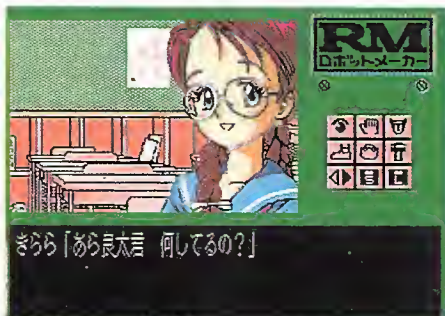


④主人公のRMは人間界では人間の姿に変身、間瀬良太として下宿生活を送っている

## 純情なロボットの青春物語



④今回初登場の女の子、火住京子。陽気な描くキャラはみんなカワイイ



④画面構成は前作と変更はない。アイコンを使ったらくちん操作

## カルと牛(Mトレ版)

MSXに関するカルトクイズに出場して、ちょっとエッチなCGをおがもうというコーナー。今回は司会の2人、うしきつよし&ひかるちゃんのおかしな会話も楽しめる。



④今回もやってくれました! 他の出場者に勝てば見れる



④司会者うしきつよしのかわいいキャラはくら☆りっさのデザイン



④今回出題されるクイズは「MSXトレイン」に関する問題もあるのだ

## 紅のイジャン

これも第2話だが、次の冒険につづくための、いわば予告編。ゲームではないので注意。ロフの救出に成功したイジャンだったが、ロフの身には異変が……。



④今回はオマケです。でも第3話は大作として後述

これまでに紹介したほかにもいろいろなコーナーが存在している。読者のお便利紹介「複雑線ていしましょう」と投稿イラストを紹介



④「鉄道写真ギャラリー」より。今回は日本のモノレール特集になっている

## 神々の宇宙船

未来が舞台のAVG。主人公は少女ひかりと、彼女の親友のぞみ。ひかりは未知の病気に冒され、あと3か月の命といわれていた。2人は病院を逃げだして宇宙へと旅立つ。2人の乗るシャトルは見知らぬ船に遭遇。そこは、自分を「神」と呼ぶ正体不明のロボットたちが住む、「神々の宇宙船」だったのだ! ……というお話。2Dマップで宇宙船内を移動し、6体の神の話を聞きながら宇宙船の謎をさぐっていくのだ。人間とは何かをあらためて思い直させる感動のシナリオを味わってくれ。



④主人公ひかり(左の写真の右側)と、神のひとりである火の神(上の写真)

## 運命の船よ……



私たちの目的……さあ何だったのでしょうか

④操作はアイコンだが、人間の各部分に対応した独特の配列だ

## 龍の華・愛

同社の「龍の花園」より前のお話で、前作「龍の華・加奈子」の続編AVG。失恋のため元氣

のない桜野愛をなぐさめようと、山田先輩と加奈子は愛と町に出た。前作はほとんどオマケだったが今回はちゃんとストーリーもあるのご安心を。



④「龍の花園」にて独特の雰囲気魅了した少女・愛が今回主役としてカムバックだ



④商店街を自由に移動できる。でもあんまり遠くではかりいと、イベントが起きずに……

## その他のコーナーもいっぱい

「ハガキギャラリー」。いろいろな鉄道を写真で解説「鉄道写真ギャラリー」。そして、謎の「OOMSXトレイン編集部」などなど。



④「複雑線ていましょう」。ポケとつこみをおりませながらの手紙紹介



④「ハガキギャラリー」。Mファンでもおなじみの投稿者がいたりする

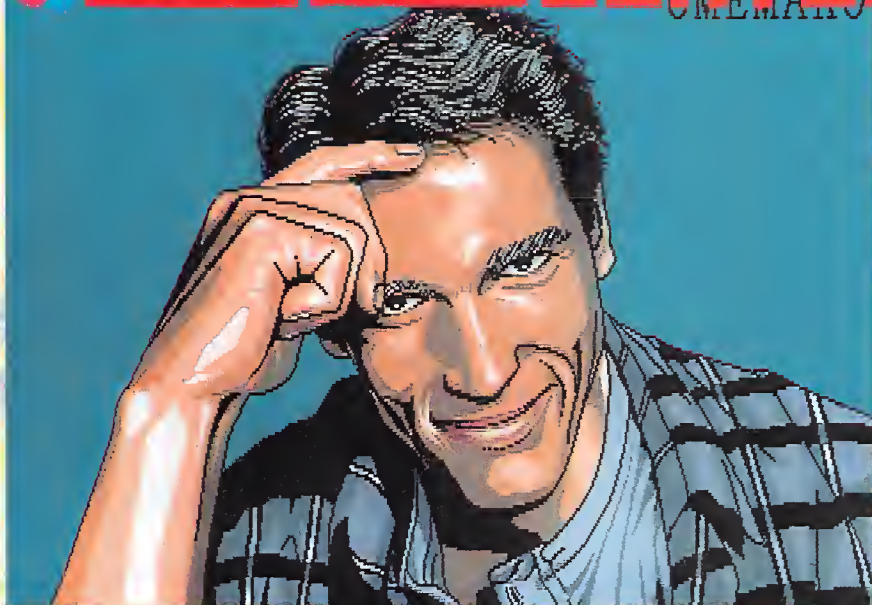
※[通信販売の方法]ここに電話をすれば、代金引き換え便でファミリーソフトの全ソフトが買える。運送屋さんが商品を持ってきたときにお金を払えばOK。しかも送料・消費税は無料。



ほほ梅磨の

# CGコンテスト

今回のトビラアイデアは、青森県の和島洋クン(?)の採用したぞよ、彼は、みんなのようなイラストハガキではなく、お手紙で送ってくれたおじやる。シュワルツネツガーが写っている雑誌の切りぬきといっしょに、自分のモニターでCGのシュワちゃんを見てみたいとのこと。こんな感じに仕上がったけど、いかがでおじやるかな? ちょ〜っとマロは仕事のほうがいそがしくて背景がなくなっちゃっているが、そこは許してたもれ〜。しくしく



このところ日が長くなり、いよいよ夏が近づいてきたでおじやる。このジメジメウトウトの梅雨がすぎれば、水着のね〜ちゃんはまだ目の前! 協力: ビッツ



## POINTシステム

投稿された作品をビッツ・CGチームの5人が評価してくれます。優秀者には、下の表に示した賞金・賞品がそれぞれおくられます。

●イラスト部門……1人1〜5点で評価します。評価の対象となる項目は5つあり、それぞれ構図・色彩・魅力・背景・表現力です。したがって、イラスト部門の最高得点は、5人×5点×5項目で計125点です。

●ぬりえ部門……ぬりえ部門には点数はつきません。梅磨が独自で選びます。そのなかで上位3位に入った人は、下の表に示した賞金・賞品がおくられます。また、選外の掲載者にはMファンディスク1枚がおくられます。

部門別 賞金・賞品			
イラスト部門		ぬりえ部門	
100〜125 POINTS	現金1万円	梅磨のイチオシ!	現金5千円
80〜99 POINTS	3千円分の図書券	梅磨のニオシ!	千円分の図書券
60〜79 POINTS	ディスク5枚	梅磨のサンオシ!	ディスク3枚

## グラフィサウルスで描く、ちょっとしたタテ画面テク

梅磨 最近とみに多くなったタテ画面CG。今回はこの描きかたいろいろをみんなで考えてみたいぞよ。

ファンキーK 最初にこのコンテストにタテ画面CGを送ってくれた日本製クンは、スキャナを使ってタテに取りこみ、首をヨコにしてCGを描いているそうぞよ!

のぐりろ じゃ〜にいったんの。わざわざ首をヨコにしないで、

自分のモニターをタテにして描けば、いちばんラクじゃ〜ん。アニイノ おいおい、モニターはヨコ置きに設計されているもんだろ。タテにしたらこわれるの目に見えているじゃないか。やらないほうがいいな。

Dr. S いきなりマウスでタテCGを描くのはむずかしいですね。だったらラップスキャンっていう手もありますよ。

アニイノ ラップスキャン?

Dr. S はい。まず原画を紙に描きます。次に透明なシート(サランラップとかセル板とか)を用意して原画をシートに写しとるのです。そのシートをモニターにはりつけてマウスでなぞる。ほら、これでOK! スキャナを持っていない人にはオススメですよ。

アニイノ なるほど。しかし、けっこう首を痛めながら描くしか方法はないようだ。スキャナ

を持っていない人は原画段階から苦労することになるぞ。

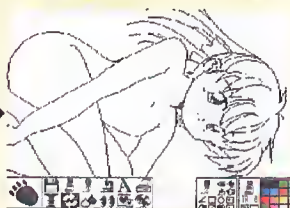
梅磨 ほほほ、原画を描くなら、去年の11月号でタテ画面CGで採用された木村クンからおたよりがきておったぞ。なんでも、グラフィサウルスでそんなに首を痛めないで原画を描く方法だそうぞ。今回はそれを下で紹介してみようぞ。マロみたいにマウスで直接描く人には、タテCGの道が開けるでおじやるぞ。



①まず、画面の左右(どちらでも)いいから、横256ドットの幅で原画を描くぞよ



②次にそれを拡大コピー機能を使って、画面いっぱい広げるでおじやる



③そして回転機能を使って、左右どちらかに回転させるのだ。ほらタテ画面!



④ムリに画面に合わせるため線が太くになってしまうので修正。あとは色ぬりだ

### 登場人物紹介



梅磨 本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子



ファンキーK 髪の毛が立っているけど本当はやさしい



のぐりろ ふだんは知能を失っているがときどき正気に戻る



アニイノ ビッツでは数少ない、まともな人物(うそ)



Dr. S なぜかこゝろが好きな不思議な人物



# イラスト部門

梅鷹 前は100点オーバーが5人も出たのに、今回は100点オーバーが1人もなしといったイラスト部門でおじゃる。梅雨の季節に合わせて、なんとなくさみしいでおじゃる。ファンキーK 今回集計は2か月分やったのに「これぞ!」というのがひとつもなかったのが残念だ、チツノのぐりろ でもまあ、そのぶんたくさん作品掲載できたからいいじゃ〜ん。アニイノ しかし投稿集計を見ると、夏休みや冬休みあけがいちばん多く集まるんだよな。競争率高い! Dr.S いまはそう多くないから、ねらい目かも。

長野県/DANDY(18歳)



92

POINTS

表情がとてよいぞよ。いわゆるありがちなニコパチ的作品(ニコパチをバチリと撮ったような絵ではない)とがめずらしい。欲をいえば、背景の人々もこつてはしかったってことじゃの。(梅)

## 酔仙華

東京都/小澤考(22歳)

G S7



88

POINTS

赤はいいけど、背景をもっと写真のセットのようにデザインっぽくまとめたほうがよかった。風景画ではちょっと不条理でも、総合的に見ると絵的にすぐれていることもありうるのだ。(K)

## 張り込み

京都府/三浦一誠(21歳)

他 SII-ANIME S3



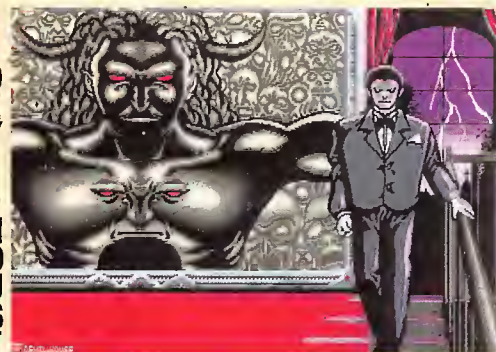
88

POINTS

仕上げはいいねい。ただ、このおやじ達はちょっといただけない気がするぞよ。リアルな人物画は、描く対象物の魅力だけがたよりって部分があるからの。(梅)

富山県/少年(17歳)

F S7



84

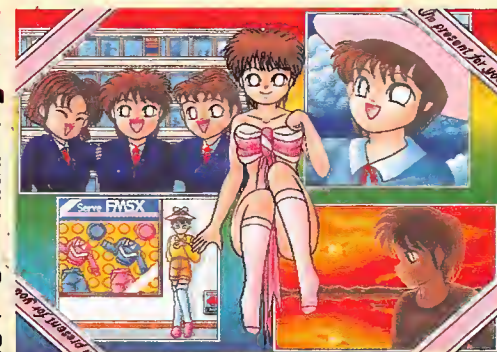
POINTS

これはロングより、顔のアップと右の窓にみえるぶきみな光景だけでもりあげたほうがいいでおじゃるぞ。(梅)

岐阜県/あおきなお(22歳)

G S7

JN



84

POINTS

色の使い方はベリグー。でもキザラクタが魅力にかけるとし。多くの人に愛されるキザラクタをつくりたまえ。(梅)

## 記号の解説

G グラフサウルス P パナソニックシステムディスク F ツールディスク DD 倶楽部 B 自作ツール 他 その他のツール

S5 SCREEN5 S6 SCREEN6 S7 SCREEN7 S8 SCREEN8 S12 SCREEN12 JN インタレースモード



THE EXOTIC CHRISTMAS

茨城県／成嶋健一(19歳)

SI-ANIME S5



87 POINTS

おっと、なかなかぶきみてエグイCGでおじやるなこりゃ。なんか胸をえぐられるようなシュールなCGだぞよ。鬼才か？ 天才か？ ゆくすえが恐ろしい感じがして、体がふるえてくるぞよ。(H)

にこにこお

香川県／ミリア(16歳)

G S1



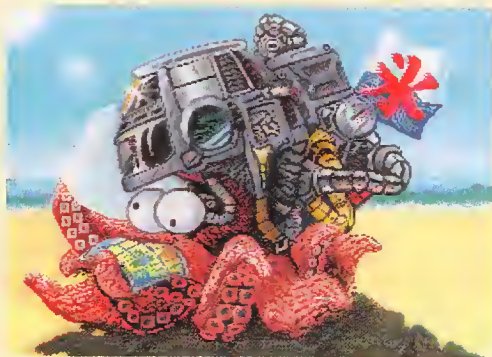
84 POINTS

とてもきれいで、うれしい。ニモでストリートなきれいだ、見ていて気分がいい。うーん、すがすがしい。(7)

オアシスを求めて

高知県／拓夢(22歳)

G S8



81 POINTS

きれいだ、ちよつとゴチャゴチャして、何だかわかりにくいぞよ。メカの部分を、もっと整理してみたいかな。(H)

RAINY SEASON

長野県／てんぷるゆっく(中尾俊文)

G S1



78 POINTS

左右にちらはせだドットは、きつとムダな物だと思えます。もう少し場面の物語性を出せたらいいと思いますよ。(S)

浮く人々、現実を信じられない夢想家達よ

北海道／オツベル二堂(16歳)

G S5



85 POINTS

パッと見て「おきらくごらく」といった感じ。どうにもこうにもウゴウゴルーガな世界観が見えてきてならない。この空にうすく描かれたタイルもようは斬新にて新鮮だ。感心したぜ。(K)

ラダック

山形県／GUARD(20歳)

F S1



83 POINTS

圧倒されるパワー。バックをもつと原色バリバリのチャクラにすれば、線香の香りだたよう不思議なCGになった。(7)

とりさん

香川県／ミリア(16歳)

G S1



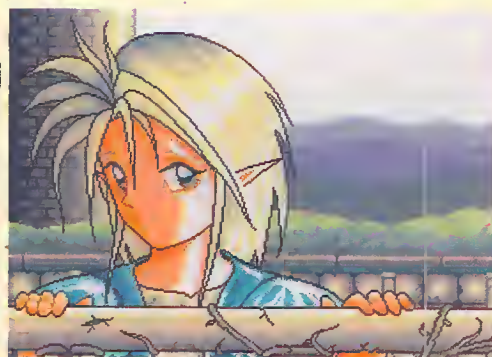
78 POINTS

色のきれいな、パースのよさで鳥が、こめば、よく見えてくる。天空から光がさしこめば、まさにロボットアニメのり。(7)

朝

千葉県／てりり(17歳)

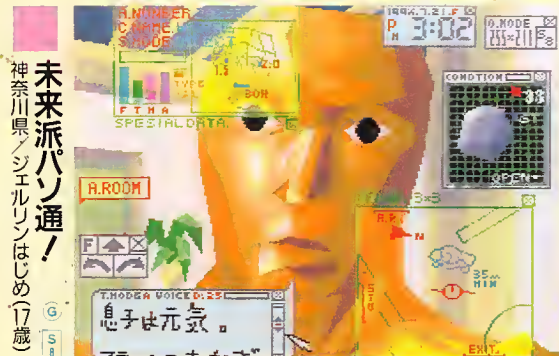
P S8



78 POINTS

ものたりない、一見完成している絵でも、もの足りないと思えるのは、最後のスパイスというものがきいてないからだ。(K)





未来派パソ通！  
神奈川県／シエルリンはじめ（17歳）

83

POINTS 時代はやはりポリゴンか、顔の部分は二  
クイが、このフキダシの文字はなさげ  
い。やるんだったらとことんやれ ㊶

公園のアヒル2  
神奈川県 築地琢郎（17歳）



82

POINTS これまた描くのがたいへんそうなお絵でお  
じやる。ここに役者の1人や2人でもい  
れば、画面がもっとひとみたつぞ。㊶



夏色の空  
岡山県 華火使（18歳）

80

POINTS この女の子だけでは後不足。もうひと  
なにか入れてやれば、風のにおいを感じ  
られたCGになりそうぞ。残念です。㊶

道化団舞曲  
愛知県 杉山朋志（17歳）



80

POINTS 今回は理解をこえるアナーキーなCGが  
多い。ゆえにとつてもへウイ。楽器のデ  
ザインにキレを持たせようぜ！㊶

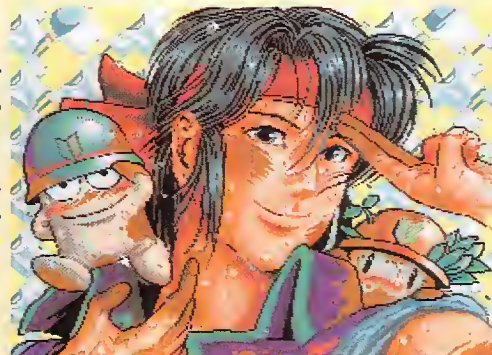


宇宙空間における顔の使用とその効果  
静岡県／ハラキリマル（17歳）

77

POINTS なんだこれ。すでに理解の限界をこえて  
いる。あらゆる面においてカンペキに表  
現しつくしてある。おれにはわかる。㊶

せんどうばんくん  
千葉県 あまのじゃく（18歳）



77

POINTS おもしろすぎる。この一枚、食をなや  
まの4畳半生活をすべて表現しきって  
る。そう、これなんだよね。㊶



はるです…  
千葉県／ノッポ様カム（19歳）

85

POINTS そこはかとなく、ていねいに描かれているでおじやる。  
とくにバックがデザイン的にまとまっていよいよ。  
もう少し色々な絵をみて勉強してたもれ。㊶

MBT WARTHOG  
京都府 三浦一誠（21歳）



MIURA

85

POINTS

キミはとってもじょうずに表現できるのだから、もっ  
とイメージを広げてみよう。戦車1台だけな  
ら、マークデザインのようにしてみるとかね。㊶

おしかった作品



「HORSEMAN」神奈川県 築地琢郎／色をぶき  
みな物体に集中させて、まわりが描けな  
くなってぞ。㊶

「毎にて」長野県・To-m／とてもシンプルで  
よい。が、画面全体がさみしくて、かなしい  
印象が感じられるぞ。㊶



# カレンダー

北海道／藤井和也(17歳)

SIKANEIME S



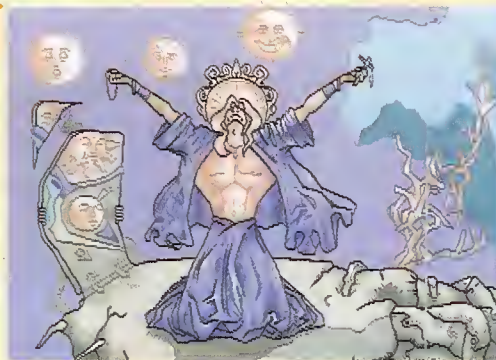
75

POINTS  
背景が白なので、花がすいぶんと浮いて見えます。あわいグラデーションなどでぬれば、背景に引きこむのでは? ⑤

# 日本

東京都／意識下(15歳)

G S7



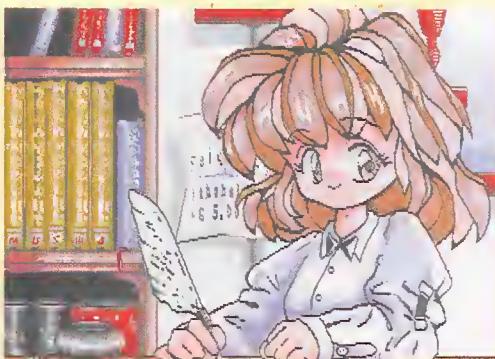
72

POINTS  
全体の色がうすめで、すこし印象が弱いようです。もう少し陰影をつけたほうが作品としてのインパクトがでます。③

# 1泊、50Gになります

宮城県／すみくす(17歳)

G S7



71

POINTS  
ドットがアライよお。色のバランスに気を使わないから、もうすこしドット整理をしてみるのだ。②

# ふじん元気?

鳥取県／午後の紅茶(17歳)

G S7



71

POINTS  
完成したように見えても、左右反転や上下反転してデッサン狂いをチェックしてみると意外と狂ってるのに気づくぞ。⑦

# SORA

東京都／ちんじやお・ろおす(17歳)

G S8



70

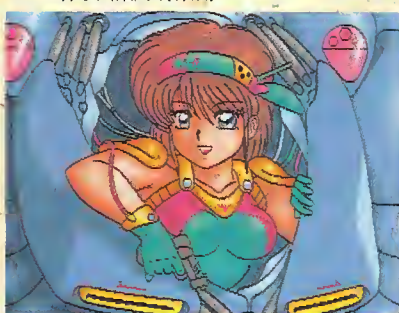
POINTS

うまくまとめてあって、空の雲がデザイン的でよい。ただ、もう少しキャラクタのポーズをよくする工夫をしてみるとよい。②

# やあ

神奈川県／辰(17歳)

G S7



70

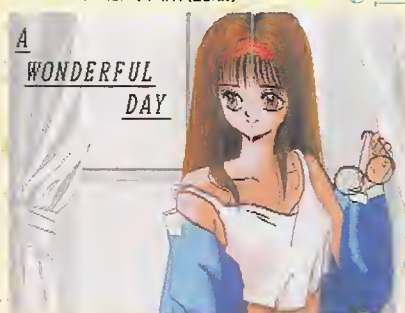
POINTS

デッサンが悪いとおじゃる。いちど4色でなんか絵を描いてみるというぞよ。きっと新しい発見に出会えるはずとおじゃる。⑥

# A WONDERFUL DAY

大阪府／YAM(20歳)

G S7



69

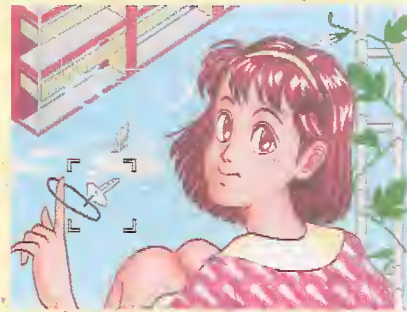
POINTS

キャラクタ等はそこそこですが、CGとして全体がおおざっぱすぎます。もっと小さな事にもこだわって描いてほしいです。⑤

# これ? 誰のかはナishヨ

鳥取県／某A庁職員R(?歳)

G S7



65

POINTS

もっと小道具を出して、画面のシークエンスを完成させよう。住宅ビルが写りこんでいるのだから、見る人につわりづらいぞ。⑦

# ファンキーKのここを直せば採用だぜ!

今回は左の作品がおしくも採用ならなかった。実際とてもうまいよく描けているんだが、画面にインパクトがなく、それだけって感じがするCGになっているのだ。妙にシラ〜っとしているという部分。この作品は映画などを参考に見て、メインとなる部分が1番かっこよく見えるようにしてみるとはえろぞ。絵やCGはただ描くだけではなくて、もっと画面を印象的に仕上げる工夫をしないとイケないものだ。ただサラサラと描いたCGならば、われわれビッソーCGチームのみんなの目にはとまらないで終わってしまうハズだ。よく、個人の好き勝手に選んでいるような気がするなんて声を聞くが、それだったら誰の目にもとまるようなCGを描けばよいのだ。オリジナルアイデアで勝負! プロの目をうならせるようなCG描きになってほしいな。

# JMSDF“あかぎ”DDHX 艦上の局地戦闘機「震電Ⅱ」

神奈川県／よねたじゅんいち

F S7



◎灰色系に色を使いすぎているためか、空は青のグラデーションのみで描かれているが、かえってこういうところは目立ってしまうものだ



「Construction」神奈川県・新井秀のり／人物はかなり描きこまれているけど、バックのレンガがいのけげんだぜ。⑥



「はる」長野県・ぶー森田／バステルっぽいぬりかたはグッドだぜ／でも梅露の原画との変化にとはいいの力残念だ。⑧



# ぬりえ部門

梅麿 はい今回は、前回お知らせしたとおり、2か月分の集計を発表するぞよ。まず3月号で募集した卒業式っぽいお題のほ

うじゃが、これはかなりの数の投稿があった。しかし、みんな卒業イメージを強く意識したらしくて、あわい色使いをしてき

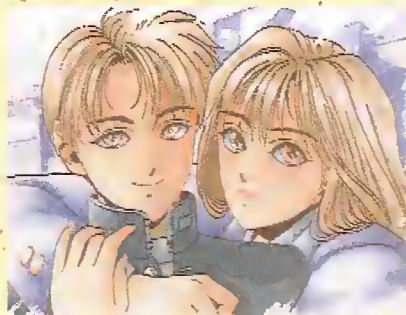
たでおじゃる。似たりよったり作品が多くて困ったぞよ。そして4-5月号で募集したアニメ的なCGは、残念なことに指で

数えられるほどしかこなかった。みんな筋肉となると、ぬってこないなあ。ムキムキの美というものがないのか？

## よせよ、テレルじゃないか

大阪府/★T(19歳)

G S1



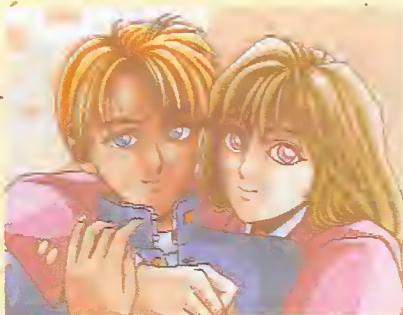
梅麿のイチオシ

3月号募集分のマロのイチオシはこれだぞよ。筆でぬったような感じがうまく表現されて、最高の出来だ。いうことなしでおじゃる。

## ぬりえ

千葉県/サブロウタ(19歳)

G S1



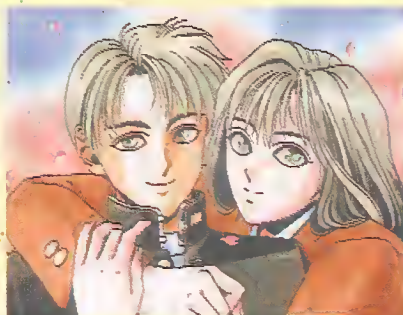
梅麿のニオシ

あわい感じに仕上げてあったCGの中ではこれがいちばんよかったぞよ。ほのほのした感じがまたよいでおじゃる。

## 桜の前にて

東京都/おおつのけい(18歳)

G S1



梅麿のサンオシ

背景のさびしい感じが残念でおじゃるな。あと、もうちょっと目をハッキリさせたほうがよかったぞよ。サクラの花びらはマル。

## コンピューター部の先輩へ

和歌山県/タコすけの御主人様(17歳)

G S1



おお、セーラー服にかわっておるな。セーラー服はマロは好きだぞよ。背景をもっと勉強しなさい。校舎を写真にとるなどして、参考してみるとよいぞよ。

## 人命救助

山口県/S-II(20歳)

G S1



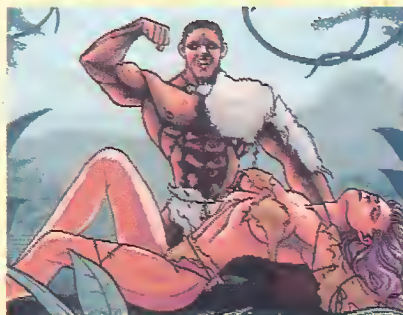
梅麿のイチオシ

あ、あやしいぞよ。ほんとに人命救助だけでおわっているのか……。この女性は気がついてたら恐怖でボックリいってしまいそうぞコワイ。

## MR. GOLDEN

千葉県/サブロウタ(19歳)

G S1



梅麿のニオシ

おもしろい色使いが気に入ったおじゃる。とってもきれいにできているぞよ。でも、目を入れるならちゃんとしてほしいぞよ。



## ぬりえ部門お題CGを読みこむには

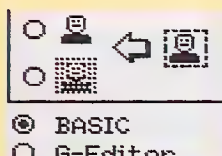
### ●グラフサウルスの場合

グラフサウルスでお題CGを読みこむには、ロードのセットをBASICにあわせてからロードします。ディスクウィンドウ内でロードするモードを(BSV)にして「ODA189, SC7」を読みこんでください。



### ●F1ツールディスクの場合

F1ツールディスクでお題CGを読みこむには、ツールのセットアップメニューでロードセットを選び、BASICを選択してからぶつうにロードしてください。セーブするときは、G-EDITORに戻しておくことを忘れずに。



## 夏こそCG! 投稿大募集!

夏休みこそCGにはげむべし! うまい人のCGを見て、学んで、自分のレベルアップをはかろうぞ。今回CGコンテストでは、イラスト部門にお題をつけてみるぞよ。そう、テーマは「秋」。きみの秋に対するイメージや、秋にあった出来事でも可。この夏休みを利用して、かっぱいCGで表現していただきたい。しめ切りは9月1日必着。それから確認の意味もふくめて、CGコンテストでは下に示したCG作品を随時募集し、こちらよりよくのむでおじゃる。

●イラスト部門……大きなジャンルは問わずにMSXのCG作品を募集している部門。オリジナル作品重視。漫画やゲームのキャラなどを描いたものはダメとはいわないが、モトネタがあるだけにCGとしての評価はかなりきびしい。自分の絵で勝負するのだ!

●ぬりえ部門……CGコンテストのトビラをかざっている梅麿のCGに、色をぬって応募する部門。梅麿自身が評価するので、多少は原画をアレンジしちゃっても、おもしろければ認めたりもするのだ。

●トビライデア……梅麿のトビラCGはみんなのアイデア投稿をもとに描かれている。こういうのが描いてほしいなんてあったらどんなこちらへ。応募はハガキイラストでもでも文でもOKなのだ。

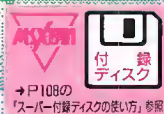


# 紙芝居と動画教室

今回の  
POINT

プログラムを  
きれいにまと  
めてみよう

3回目にしてもう7月。この教室も1学期をおわらせてひとくぎり。  
1学期最後の授業は、前回の応用でプログラムをいかにみじかくまと  
めるかだ。じっくり読んで、まとめかたのコツを覚えよう!



マイコン・パソコン  
中津 泰彦

講師プロフィール

株式会社マイクロキャビン・企画開発部主任。MSX2版の「Gakko」でデビュー。以後「FRAY」、'幻影都市'など、次々と手掛けたプログラマ&ゲームデザイナー。また、

## ページ2、ページ3も使ってアニメパターンをふやそう

こんにちわ、中津です。夏休みももう目の前。楽しい時間がいっぱいといれる夏休みは、ぜひ紙芝居作りにはげんでみてくださいね。

それでは、授業に入りましょう。今回はおもに前回やったことの応用です。前回は1画面のCGデータを転送してアニメを実現しましたが、今回は3画面のCGデータをつなげます。

といっても、転送作業をおこなうCOPY~の文法に、その画面のページを指定してやればいだけなのです。ここでわからなくなっちゃた人は、前回にもどってもういちどCOPY~の使い方を学習しましょう。

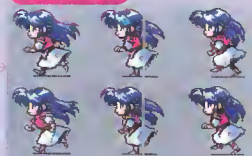
今回のメイン学習は、プログラムのじょうずなまとめ方を教えます。1画面アニメーションならプログラムもけっこうみじかくてすみますが、3画面ともなると、どうしても大きくなりがちです。

右のプログラムを見てください。これは、前回の走るフレイちゃんに続いて作ったプログラムで、3画面分のCGを使ってアニメーションをします。プログラムが長いのがわかりますよね。ではこれを、いかにしてみじかくするのでしょうか?

```
10 SCREEN 5:COLOR 15,1,1
20 SET PAGE 0,0:CLS
30 SET PAGE 0,1
40 BLOAD "f1.ge5",S
50 SET PAGE 0,2
60 BLOAD "f2.ge5",S
70 SET PAGE 0,3
80 BLOAD "f3.ge5",S
90 COLOR=RESTORE
100 SET PAGE 0,0
110 COPY (0,0)-(71,71),1 TO (97,70),0
120 FOR I=0 TO 50:NEXT
130 COPY (72,0)-(143,71),1 TO (97,70),0
140 FOR I=0 TO 50:NEXT
150 COPY (144,0)-(215,71),1 TO (97,70),0
160 FOR I=0 TO 50:NEXT
170 COPY (0,72)-(71,143),1 TO (97,70),0
180 FOR I=0 TO 50:NEXT
190 COPY (72,72)-(143,143),1 TO (97,70),0
200 FOR I=0 TO 50:NEXT
210 COPY (144,72)-(215,143),1 TO (97,70),0
220 FOR I=0 TO 50:NEXT
230 COPY (0,0)-(71,71),2 TO (97,70),0
240 FOR I=0 TO 50:NEXT
250 COPY (72,0)-(143,71),2 TO (97,70),0
260 FOR I=0 TO 50:NEXT
270 COPY (144,0)-(215,71),2 TO (97,70),0
280 FOR I=0 TO 50:NEXT
290 COPY (0,72)-(71,143),2 TO (97,70),0
300 FOR I=0 TO 50:NEXT
310 COPY (72,72)-(143,143),2 TO (97,70),0
320 FOR I=0 TO 50:NEXT
330 COPY (144,72)-(215,143),2 TO (97,70),0
340 FOR I=0 TO 50:NEXT
350 COPY (0,0)-(71,71),3 TO (97,70),0
360 FOR I=0 TO 50:NEXT
370 COPY (72,0)-(143,71),3 TO (97,70),0
380 FOR I=0 TO 50:NEXT
390 COPY (144,0)-(215,71),3 TO (97,70),0
400 FOR I=0 TO 50:NEXT
410 COPY (0,72)-(71,143),3 TO (97,70),0
420 FOR I=0 TO 50:NEXT
430 COPY (72,72)-(143,143),3 TO (97,70),0
440 FOR I=0 TO 50:NEXT
450 COPY (144,72)-(215,143),3 TO (97,70),0
460 FOR I=0 TO 50:NEXT
470 FOR I=0 TO 1000:NEXT
480 GOTO 110
```

このプログラムは前回の続きで、3画面分のCGを楽屋に読みこんでからアニメを実現しています。前回から追加したプログラムは行230以降で、それぞれ下に示したとおり、ページ2、ページ3の転送作業をいちいちおこなっています。

### ページ1



### ページ2



### ページ3



今回は… 走って



ころぶ!



◆今回のサンプルプログラムはフレイが走って転びます。CGはもち末永先生がぞ

AFTER SCHOOL

## 紙芝居倶楽部~今月の投稿作品より~

【餅つき】

東京都・小澤考(22歳)

SCREEN5・4分の1画面サイズ

作者より一言

4-5月号の「北風と太陽」に続いて、また取りこみ画像をSCREEN5で修正した作品です。今回は音楽や効果音のないさびしさをカバーするために、静止画面でつねに文字を動かすことで、作品全体の流れが止まらないようにしています。これは某テレビ局の「ウゴウゴルーガ」という番組を参考にしました。この作品は、誌面で見ると先にプログラムを走らせてみることをオススメします。そのほうがインパクトが強く楽しめますよ。

東京都/小澤考(22歳)

今回の投稿作品からは、常連の小澤考くんが選ばれました。取りこみ画像を使用した作品で、考くんお得意ですね。この登場人物は作者なののでしょうか? 前に採用された「北風と太陽」は、お話つきの紙芝居でしたが、今回はお話はありません。アニメーションのみでギャクをやっています。見せ方がじょうずで感心しました。あとこの作品は、文字をふよふよ動かしているところがあります。ぜひ注目しましょう。

今回は考くんの作品のほかに、なかなかおもしろい作品がいくつか来しました。まず兵庫県のCOMEON太郎くんの作品で「忍」。コマ自体は小さいアニ





# プログラムをみじかくまとめるコツ

いきなりですが、右のプログラムを見てください。じつはこれ、左ページのプログラムとまったく同じ動きをします。このままとりかたのヒミツはなんでしょう？

まずこのサンプルプログラムの場合、ページ1、ページ2、ページ3にあるアニメパーツの転送元座標がすべて共通という点があげられます。具体的にいましょう。左ページのプログラムの行110と、行230と行350は、転送元ページの指定がそれぞれ1、2、3となっているだけで、座標の指定はすべていっしょです。

アニメパーツは1ページで6パターン分あります。この6パターンの転送命令だけをプログラムに組んでおき、ループする

ようにして、プログラムが1周目ならページ1から転送、2周目ならページ2から転送といったように、コンピュータに自動的にカウントさせれば、みじかくまとめることができます。

さて、これをおこなうには条件分岐の命令を使います。それは、IF～THEN命令とそれ対応のハコを用意するのです(くわしくは右の解説で)。かんたんにいうと、ハコの中身が1ならばページ1から転送、2ならばページ2から転送ということ、それをチェックする命令が、IF～THEN命令ということです。

## ここまでまとまる サンプルプログラム

### SAMPLE2.BAS

```
10 SCREEN S:COLOR 15,1,1
20 SET PAGE 0,0:CLS
30 SET PAGE 0,1
40 BLOAD "f1.gs":S
50 SET PAGE 0,2
60 BLOAD "f2.gs":S
70 SET PAGE 0,3
80 BLOAD "f3.gs":S
90 COLOR=RESTORE
100 SET PAGE 0,0
110 J=1
120 COPY (0,0)-(71,71),J TO (97,70),0
130 FOR I=0 TO 50:NEXT
140 COPY (72,0)-(143,71),J TO (97,70),0
150 FOR I=0 TO 50:NEXT
160 COPY (144,0)-(215,71),J TO (97,70),0
170 FOR I=0 TO 50:NEXT
180 COPY (0,72)-(71,143),J TO (97,70),0
190 FOR I=0 TO 50:NEXT
200 COPY (72,72)-(143,143),J TO (97,70),0
210 FOR I=0 TO 50:NEXT
220 COPY (144,72)-(215,143),J TO (97,70),0
230 FOR I=0 TO 50:NEXT
240 J=J+1
250 IF J<4 THEN GOTO 120
260 FOR I=0 TO 1000:NEXT
270 GOTO 110
```

それではプログラムを見ながら、かんたんに解説していきましょう。

110 Jというハコを用意し、その中に1という数字を入れます。コンピュータは、あとでこのJのハコの中を見てカウントすることになります。

120～230 それぞれの転送元ページ指定に注目しましょう。Jになっていますね。今、Jの中は1という数字が入っているわけですから、コンピュータはページ1から画像転送をします。

240 Jのハコの中に1をたしています(Jの中は1が入っていたわけですから、1たして、Jの中は2になります)。

250 もし(1F)、Jのハコの中の数字が4より下(J<4)ならば(THEN)、行120にもどりなさい(GOTO120)、ということ。Jの中身が4以上だったら無視して次の行にいきます。今、Jのハコの中は2ですから、行120にもどり、こんどはページ2から転送作業をおわたらJは4になり、行250で条件無視して行260へ。

という行程です。わかりますか？

## イラストで見る条件分岐の流れ

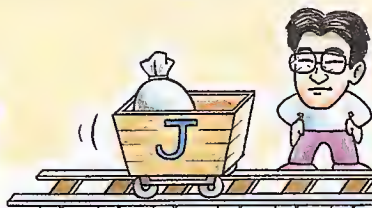
110

彼は、Jという名のついたハコを用意し(ハコの名はAでもBでも本当はかまわないけどね)、その中に荷物を1つ入れて次の行に送る仕事をしています。



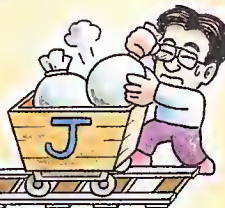
120～230

この彼は、ハコの中身の数をそのまま転送元にわりあててアニメーション作業の命令をだしています。1つ入っているの、ページ1から転送しろというわけです。



240

彼は、送られてきたハコの中に、もう1つ荷物を追加する人です。ハコの中に荷物がいくつ入っていると、かならず1個だけを追加する律儀な人です。



250

ここは、ハコの中に入っている荷物の数をチェックする税関です。荷物が4より少なければ、行120に強制送還させられます。4以上ならすんなりと通してくれます。



メーションでしたが、動きがよくできていました。次に静岡県製のししゃもファイターズクンの作品で『とーがらし』。なんだかよくわからない感覚のアニメーションですが、それが笑えました(北根編集長がイチオシしていた)。この2作品は、このままボツにするのもおしかったので、次回に保留ということにします。ごめんなさい(本当は今回全部採用したかったよ～)。



## 1学期のしめくりとして、夏休みの宿題を出すよ～

1学期の授業はこれでおしまい。ふりかえてみれば、この1学期はじつに基本的なことをお教えた。キミたちもかんたんなアニメーションなら作れるようになったんじゃないかな？ それではいきなり夏休みの宿題を出しちゃうよ～。宿題は今まで習ったことを思いだしてアニメーションを作ること。べつに目バチロバクだけでもOKだけど、もっと手のこんだアニメーションならもっとOKだ。キミたちがどのくらい理解してくれたのかボクも知りたい。あて先は投稿と同じ、Mファンの紙芝居&動画教室・宿題の係まで。学習結果をお待ちもす！ それじゃ、また。(中津)



◎目バチロバクだけでなく、できれば楽しいアニメーションを作ってほしいな

☆「紙芝居&動画教室」への投稿募集中! 応募要項は81ページ



プロにきく、ゲーム作りのヒント

# ゲーム職人の

コンパイル編

第2回

行ってきました広島へ。第2回の「ゲー戦」は、「の一みそコネコネ」でおなじみコンパイルを取材。広島名物カキよりおいしい(?)『ぶよぶよ』、『ディスクステーション』にまつわる話をうかがってきたぞ。でもさすがに疲れた〜。



## 『一みそコネコネ』、コンパイルを直撃



東京から新幹線で4時間半、広島駅に到着。広島といえば有名なのがカキ……、もあるがMファン読者にはコンパイルのほうがなじみ深いかも。そう、今回は今をときめく『ぶよぶよ』を生み出したコンパイルを直撃。『ぶよぶよ』はもちろん、『アレスタ』、『ディスクステーション』などMSX史に残る名作を生み出したコンパイルの秘密を、そしてあわよくば、MSX復活の可能性をさぐりにとやってきたのであった。

さて、コンパイルのことを知らない読者はもちろん、もっと知りたい読者のために、コンパイルの歴史を紹介しよう。コンパイルの設立は1982年、システムソフト(ビジネスソフト)開発を第1弾としてスタート。83年からは、OEM供給(他メーカーから発売する)という形でゲームソフト開発に着手し、84年には『ロードランナー』などアメリカ産ヒットゲームをMSXに移

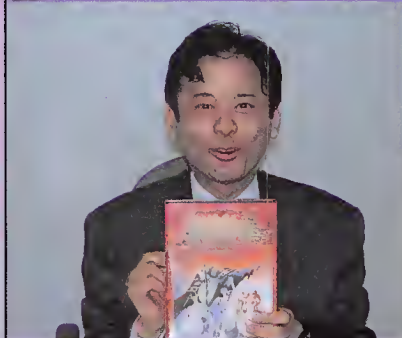
植している。86年にはオリジナルゲームを開発。ポニーキャニオンから発売されたMSX版『ザナック』はコンパイルの名を一躍知らしめた。その後、88年にはMSXから『ディスクステーション』を創刊。90年にはPC-98版も創刊と、ディスクマガジンという新メディアを確立したといえる(現在は両機種版とも休刊)。そのかわり、『アレスタ』シリーズや『魔導物語1-2-3』など、コンパイルブランドともいべきソフトを次々と発表。91年MSX版から発売された『ぶよぶよ』は、翌年アーケード版で大ヒット。各機種にも移植され、ブームはとどまることを知らない。いまや個性派集団として大成功をおさめているといえよう。

このたび、取材に応じてくれたのは、仁井谷氏と田中氏の2人。文字通り、コンパイルを支えてきた2人だけに、なかなか興味深い話が聞けそうだ。

### 今回の職人

個性派集団をたばねるだけあって、このお二人も相当個性的。ギャクのどきどきコメントのなかにも、キラリとひかる制作理念をのぞかせ、楽しい取材となった。

代表取締役社長 仁井谷正充氏



代表取締役社長として、個性派集団をたばねる仁井谷氏。いまでもゲーム制作にあたることもある仁井谷氏は、ゲームへの情熱、コンパイルの今後の展望をユーモアたっぷりに語ってくれた。

コンパイル取締役兼務LMS事業部長 田中勝己氏

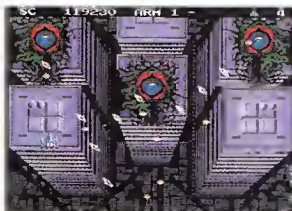


『ディスクステーション』で、MSXユーザーにはすっかりおなじみの元音楽・田中氏。現在は、音楽スタジオLMSコミュニケーションを設立し、ゲームのみにとどまらない音楽活動に忙しい毎日を送っている。

### コンパイルのルーツその① MSX人気タイトル

コンパイルとMSXのつきあいは長く、いまだに開発したゲームタイトルを合計すれば、その数はおそらくソフトハウス1といえるだろう。ここに紹介するゲームはMSXで人気を得たもののひとつ。熱心なMSXユーザーならこのうちのどれかをプレイしたことがあるはず。

#### アレスタ



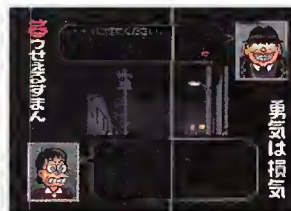
◎これぞコンパイル、というべきシューティングの代表シリーズ

#### 魔導物語1-2-3



◎おそらく業界初のしゃべるRPG。おちゃらけたキャラは『ぶよぶよ』にも登場

#### 笑ッせえろすまん



◎藤子不二雄原作の同名マンガをゲーム化。喪黒服造の笑い声が印象的





## コンパイルが提言するプロの条件とは？



コンパイルの社員数は約60名。広島という場所から、西日本出身が多いかと思うとそうでもない。北海道出身の社員もいたりして、出身地は日本全国にまたがる。では、コンパイルが求める人材の条件とは何か？社長の仁井谷氏に聞いてみた。それを編集部でまとめたものが、右の五カ条なのだが……。ウーム、ホンマかいな？

とりあえず最初の条件、これはわかる。プログラムを組むには必要な知識だからね。コンパイルでは開発の社員ばかりでなく、すべての社員がプログラムの知識を持つという。「プログラマにはおよびません」が多少の知識はあります。また実際、ないと困ります」

(コンパイル・総務部)

では、その他の条件のいったいどこにゲーム制作との関係があるのか？そのあたりを仁井谷氏にコメントしてもらった。「これらはすべてプレゼンテーション能力に必要なのです」

プレゼンテーションという言葉は、企画発表・説明といい直すこともできるが、もともとは「プレゼント」という言葉から派生している。つまり、相手をよろこばせるには、どうしたらいいかということ。となるとゲーム制作に関しても、プレゼンテーションの能力が必要ということとは納得がいく。

では、以下に示した条件が、

プレゼンテーションとどのように関わるのか。仁井谷氏のコメントをもとに考えてみることにしよう。

「会話でも文章でも、リズムがないと、堅苦しく、理解しづらいものになってしまう。ゲームも同じで、テンポよく先に進めないものはダメですよ」

たしかに難しすぎる、カンタンすぎるゲームというのは、どうものめり込めないよね。あとの条件は仁井谷氏によると、相手を理解することにあるという。「ものまねがうまい、ということは相手をよく観察し、その人のクセなり特徴なりをとらえているということです。つまり、相手を理解しているということですよ。相手がどんなことを知っているのか、どんなことに興味を持っているかを知らなかったら、口説こうとしてもソッポを向かれるだけだし、ギャグをいったつもりでも、だれも笑ってくれない」

つまり、相手を理解することによって、ユーザーの心境を理解し、その希望に応える素質を持っているといえそうだ。またコンパイルスタッフからも、人材の条件を聞いてみたのでこちらでも参考にしてみたい。もしこれらの五カ条を読んで、我こそコンパイルに必要な人間と思うなら、まずは会社案内を取り寄せてみるといいかもしれないね。

※右は、取材時のコメントをもとに、編集部が独自に作成したものです。

- ### コンパイル社員五カ条？
- 一、英語と数学の知識がある
  - 二、歌って踊れる
  - 三、ものまねがうまい
  - 四、女(男)の子が口説ける
  - 五、いつでもギャグがかませる

## コンパイルスタッフに聞く

### ●プログラマーコメント

ブッたんだ遊び方ができる人かなあ。1輪車で世界一周とか、行動力と好奇心が同居して周囲の人も巻き込んでしまうような人！あと、ひとつのことにいろんな見方ができて、おまけにそれを平行処理できるともう最高！

### ●デザイナーコメント

やっば、腕がええヤツがほしいわな。せやけど心配いらんで、何事もヤル気が大切や！あとは、

ギャグがいて、協調性があるヤツがええな〜。よろしいがな！オッチャンがすぐに馴らして納得も得心もさせたるさかいになあ。

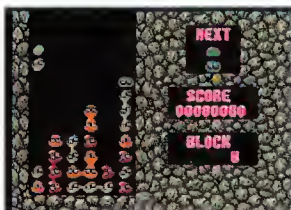
### ●総務/営業/経理コメント

頭でっかちはダメ！遊びが大好きで、いろんな事を知っていることが大切！旅行大好き・ディスコ大好き・女(男)大好き・遊び全部大好き！！な人がいいな！あとは人から好かれる事。魅力があるやつは成功するはずだよ！

## コンパイルのルーツその② とことん『ぶよぶよ』

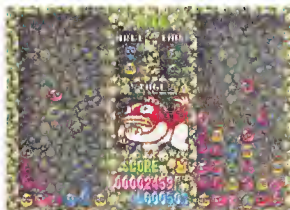
91年MSXで発売された『ぶよぶよ』。当時はあまり大きなヒットではなかったものの、支持するプレイヤーはけっして少なくはなかった。後に大ヒットをおさめたアーケード版では、対戦プレイがパワーアップ！メガドライブに移植され、MSX版も再販されるなど、ブームはまだまだ健在。

### MSX版



④対戦プレイもあるが、どちらかというと『テトリス』のイメージが強い

### メガドライブ版



④コンピュータとの対戦もできるようになった。おちゃらけキャラがカワイイ







## 証言、こうしてゲームを作りました



では、コンパイルはどのようにゲームを作りあげているのか？取材時のコメントをもとに編集部が秘密裏にまとめてみたのが下の表。かなりきわどい内容なので、他言無用、門外不出だぞ(ア)。

### ●コンセプトの提示(1⇨3)

コンパイルの会議は週1回、スタッフ全員で行われ、その場では上下を問わずゲームコンセプトを発言できるという。つまり誰もが、ゲームデザイナーになれるチャンスがあるといえる。表の1ではコンセプトを提示するもっとも初歩の段階、つまり各個人でゲームの企画を思いついたというところにあたる。表の例は単純きわまりないが、実際はもっと細部にこだわるものになるのはいうまでもない。もちろん、ただ漠然とこんなゲームが作りたなあというものではなく、その考えを企画書なり仕様書にまとめる必要がある。まとめようとしても、うまくいかず、煮詰まってしまうこともあるそうだが、「どうしても考えがまとまらない場合、いろんな人と話をしてみるんですよ。頭の中にあるものを吐き出すというか、いいことをとことんまで聞いてもらい、相手からも意見をいってもらう。こんなことを繰り返すうちに、自分のいいたいこと、やりたいことが次第に見えてく

るんですよ」(田中氏)

まとめたコンセプトは、ディレクター、スタッフ間に提示、その良否を検討する。表の2や3の時点で認められないと、そのコンセプトは棄却される。

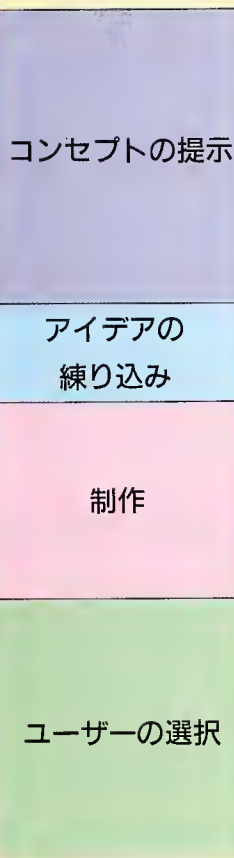
### ●アイデアの練り込み(4)

コンパイルのキャッチフレーズ「**めーそコネコネ**」とは、「固定概念にとらわれず自由な発想、柔軟な思考を駆使して、楽しくゲーム創りをしたい」

というコンパイルの経営理念を意味するのだが、前出のコンセプトをもとに、開発スタッフ

の間でゲーム展開やグラフィックなど細かい仕様に関するアイデアをいろいろ出しあっていく。「ひとりで考えるより、みんなで考えたほうが、おもしろいアイデアがだせるし、効率もいいでしょう」(仁井谷氏)とはもっともな話。コンパイル

## ゲーム制作プロセスDS-ディスクステーション(DS)制作時の場合一



### 1. 基本となるコンセプトの提示

(例えば、シューティングにRPGの要素を入れてみようとか)

### 2. 提示されたコンセプトをディレクターと検討

### 3. 提示されたコンセプトを制作スタッフで検討

### 4. 制作スタッフ間でゲームアイデアを提示

(ゲームのシステムばかりでなく、BGMやキャラのイメージを考える)

### 5. 提示されたアイデアをディレクターが選択

### 6. プログラミング

### 7. DSからオリジナルゲームとして発表

### 8. DSから続編が発表

### 9. DSからシングルリリース完成バージョンが発売

### コンパイルのルーツその③ ディスクステーション

ゲームとはまた違った販売路線を開拓したといえる「ディスクステーション」(DS)。その内容は、新作ゲームのデモや先取りプレイにとどまらず、オリジナルゲームやミニシネマを思わせるBGVなどバラエティに富んでいる。なお残念ながら、現在はMSX、PC-98版ともに休刊中。

### DS #0(準備号)



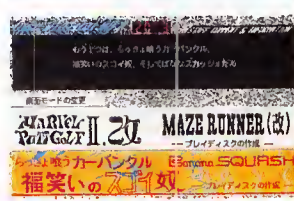
◆ディスク1枚で価格980円。当時としては超破格の値段

### DS #32



◆最終号となったDS#32は4枚組。オリジナルゲームがメインとなっている

### DS#98



◆これはPC-98版。画面サイズやメニューなどMSX版とはちょっと違う



ルでは、メーカーを問わず手本となるゲームがあるなら、その魅力を徹底的に研究するという。

じつのところ、仁井谷氏に『ぶよぶよ』の開発コンセプトを聞いてみたのだが、

「『テトリス』や『コラムス』に代表される“落ちもの”パズルの決定版を作ってみたかったの一言につきますよ。だから、『ぶよぶよ』を制作するにあたっては、『テトリス』や『コラムス』はもうろん、“落ちもの”すべてを徹底的に研究し、そのおもしろさ、魅力をあますところなく取り入れたと思っています。だから『ぶよぶよ』は、“落ちもの”の究極版だと自負していますよ」

## ●制作(5⇨6)

出しあったアイデアは、ディレクターが取捨選択を行い、ゲームとしての形へとしぼり込んでいく。実際には、プログラミングと平行作業であることも。「うちでは、プログラミングの最中にも『遅い』とか『操作性が悪い』とか誰もが平然というんで

すよ。でも非難された人は、腹を立てる前に、どうしてダメなのか、どうすればいいのか考えないといけない。自分のアイデアには自分が好きだからという気持ちが先行して、どうしても過大評価しがちですが、他人(ユーザー)にとっては取るにたらないものかもしれない。手直しを繰り返し、次第によくなっていくのは誰も文句はいわなくなりますよ。人の意見をきちんと反映できれば、ユーザーのもともていていることが自然とわかるようになりますよ」 (仁井谷氏)

他人を理解すること、ユーザーが何をもめているか理解することが、おもしろいゲームを作る秘訣といえそうだ。

## ●ユーザーの選択(7⇨9)

「最初は、『アレスタ』の販促用デモなんです」

ディスクマガジンなる新ジャンルの先駆けとなった『ディスクステーション』(DS)創刊について、仁井谷氏はこう語る。「でもそれだけでは、容量がスカ



◎2時間以上にわたった取材も終わり、記念撮影。MSXのライナーズに、ハバチ。お疲れさまでした

スカだから、じゃあ何かやろうと。今までのノウハウを生かして他のメーカーからデモをもらったり、オリジナルのゲームを作ったりしたのがコトの始まりですね。何号かやっていくと、これは使えることがわかってきた。(DSに)載せたゲームは、ユーザーアンケートを見れば、受けた受けないかがわかりますからね。受けたゲームはユーザーの要望をもとにリメイクすれば、文字通りユーザーの生の声を反映することができるわけです。こうして『魔導物語1-2-3』のようにシングルリリースされた作品もあるわけです。(DSは)現在、休刊中ですがいずれ

違った形で再開したいですね」

そうなるMSXへの復活を期待したいところだが、残念ながらお知らせがある。

「たしかにMSXに復活したいという気持ちはありますが、コスト面、将来性ということを考えると可能性はまずありません。コンパイルを応援するユーザーのみなさんには申し訳ないのですが……」 (仁井谷氏)

コンパイルが企業である以上、この判断はやむを得ないのかもしれない。今こそ受け身ではなく、MSXユーザーみずからできることを考えるときではないだろうか、という言葉をもって、まともにしたい。



◎DSスペシャル#5に掲載された元祖『魔導物語』にやべるRPGとして、当時から話題を呼んだ



◎DSオリジナルゲームジャンプヒーローはDS#29に掲載。いまだ編集部では人気が高い

## サインつき攻略本をプレゼント

さて、去る5月22・23日の両日に『ぶよぶよ』トーナメントが行われた。Mファンも参加し、その模様は本誌99ページのほうで紹介。その『ぶよぶよ』上達の手ほどきとして、『ぶよぶよ 公式ガイドブック』(小学館刊)が発売されているのは知っているかな? 初心者にもやさしい徹底攻略と田中氏アレンジによるオリジナルシングルCDが付いた豪華版。今回この攻略本にコンパイル社員ひとりひとりのメッセージが入った特製オリジナル本を、1名にプレゼントだ。幸せになりたい人は、ハガキに住所・氏名・年齢と、「ゲームの職人」に対する感想・要望を書いて送ってね。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ゲームの職人 ぶよぶよ10連鎖」の係まで。締切りは7月31日(必着)。発表は次号。

もちろん意見・要望だけのおハガキもひきつづき募集中。こちらのあて先は「ゲームの職人」のもの申すの係まで。締切りはありません。では。



◎B6サイズで定価1,500円。ちなみにこれはプレゼント用ではありません



# ファンダム

めずらしく女性からの投稿、はじめての外国人からの投稿があった今回、どちらみごと採用となった。それぞれの作者の独特な感性にふれてほしい。今後のファンダムに新風を呼ぶことになるか!?

## 不思議RPGやカラフル観賞ソフトを含む15本を掲載

PADでPAT	22/50	ASTEROID2	31/58
TANK	23/51	MAZE TOWN	32/61
当てる/	23/54	虹色ディスプレイ	33/52
調合-マッド・サイエンティストたち	24/55	BALLS2	33/58
球魂	24/55	次号予告&OTHERS	34
TIME-RACE	25/56	ファンダムスクラム=選考会レポートほか	36
TEMIMU 2nd	26/56	スーパービギナーズ講座	38
FULNESS	27/61	アル甲7=Mファン殺人事件 犯人は誰だ?	40
MOLING	28/59	マシン語の気持ち	42
KAZUKIくんゲーム	29/61	ファンダム情報局	49
失われた記憶	30/61	※Pはプログラムです。	



→P108の「スーパーディスクの使い方」参照

### マウスを叩いてグリーンを制す

## PADでPAT

MSX2/2+ VRAM64K

by Cock-M

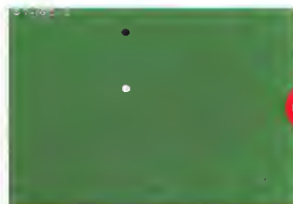
※ターボは標準モードで

▶解説は50ページ



◎深夜編集部で撮影されたプレイ風景。こういうのは、駅のホームでもよく見かける

これはマウスを使ったゴルフのパッティングゲーム。だが、ただのパッティングゲームではない。どこがちがうかというと、左の写真を見てもえれば一目瞭然。マウスをゴルフボールに見立て、自前のクラブをにぎってプレイするバーチャルリアルティ風ゴルフゲームなのだ。

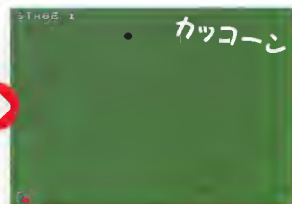


◎プレイ開始。グリーンは右斜め下にある。傾斜。カップの左を狙って打つぞ

ゲームスタート。画面上部にカップ(黒い丸)、その下にボール(白い丸)を表示。画面右下の白線は、黒い点から白線の伸びる方向と長さで、グリーンへの傾斜とその緩急をあらわす。これでラインを読んでパッティング。カップインすれば赤い丸のスコアがつき、10回打って6回



◎ボールがコロコロ転がっていく。いけー!



◎カップイン! こんなに近いのだから目をつぶっても入るわ

以上カップにボールを沈めれば、次のステージにすすめる(※)。ステージがすすむほど、ボールとカップの距離がどんどん遠ざかっていく。

ロングパットこそパッティングの醍醐味。グリーンをラインを読み切ってカップインしたときの気分は最高だ。(ち)



◎ステージ5までくるとカップが遠く感じる

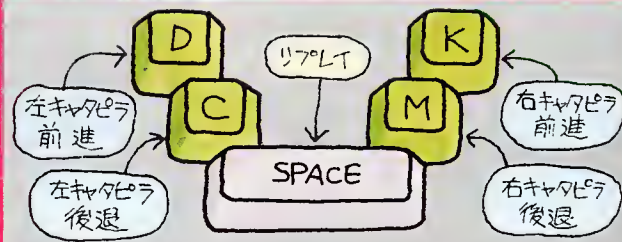


# 隕石接近！ タンク型収集ロボ出撃！！

## TANK タンク

MSX MSX2/2+ RAM8K  
by S-II

※ターボRは標準モードで  
▶ 解説は51ページ



舞台は西暦20xx年のスペースコロニー建設現場。飛んでくるスターダストによってコロニーに被害が出ることが問題になっている。これは、飛んでくるスターダストからコロニーを守るため、タンク型収集ロボをあやつって隕石をキャッチするアクションゲームだ。

凹形をしたタンク型収集ロボは、たとえばリアルなレースゲームのマシン操作よりよっぽどむずかしい。自機の操作は左右のキャタピラ(画面では見えない)を前後に動かすだけ。いつもカーソルキーで操作するゲームを遊んでいる人にとっては新鮮な感じがするかも。とにかく右

から飛んでくるスターダストをくぼんだ部分でキャッチし、上下にある水色の廃棄場にもっていけばOK。操作ミスにより、スターダストをうまくキャッチできず、自機にぶついたり、取りのがしたり、黄色い危険地帯や黒い宇宙空間に飛び込んでしまうと爆発してしまうぞ。(ち)



①ゲームスタート。画面の右端からスターダストが飛来してきた

②タンクをうまく動かし、こぼれのようにスターダストをキャッチ。あとは廃棄場へ運ぶだけ

③やっとひと作業終わったと思いきや、新たな隕石が飛んでくる

## ドッカーン！

④スターダストをうまくキャッチできず、タンクにぶつくと爆発



⑤スターダストが飛んでくるのを待ちきれず、宇宙空間に飛び出してしまい爆発

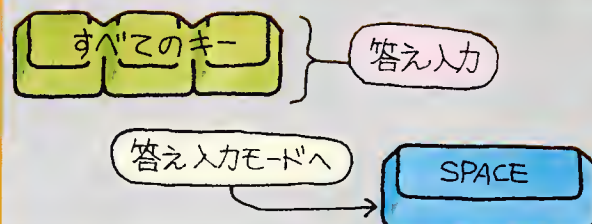


# あやしいパネルの動きに注目！

## 当てる！

MSX2/2+ VRAM64K  
by KPC

※ターボRは標準モードで  
▶ 解説は54ページ



パネルのカクカクした動きがちょっとあやしい文字当てゲーム。RUNすると、散らばっている緑色のパネルがだんだん集まってい、最後にはアルファベットの形になる。パネル移動

中にスペースキーを押すと画面が停止するので、「これだ！」と思うアルファベットのキーをすばやく押す。もたもたしていると、どんどん点数が減っていってしまう。スペースキーで次の

問題に進み、10回の合計得点が最終結果となる。作者いわく「まともに見てわかるのは50点くらいからでしょう」とのことだ。カンをはたらかせてぜひ高得点にチャレンジしよう。(郎太)

## ANSWER



⑥最後まで見るとこうなる。点数は0点だけど



①どんなアルファベットなのか、最初はまったく見当がつかない。この段階で答えるのはちょっと無理かも



②だんだん文字らしくなってきた。でも、まだはっきりとはわからない



③スペースキーで画面を停止させ、答えを入力。ここまでくればもう見当がつく。ちなみに答えは「X」



## 気分はマッド・サイエンティスト

## 調合 -マッド・サイエンティストたち-

MSX2/2+VRAM64K

※ターボは標準モードで

by Romi

▶解説は55ページ

2人のマッド・サイエンティストが激突！ おたがいをやっつけるため、爆薬を作りはじめた……。さて、どちらが先に完成させることができるか？ ルールはかんたんだが、非常にアツくなれるゲームだ。

ゲームはいわゆるカラーパレ

ットもの。画面の上にある爆薬の色とおなじになるよう、赤、緑、青の3種類の薬をプラスコで調合する。プレイヤー1はキーボード、プレイヤー2はジョイスティックのそれぞれ左(赤)、上(緑)、右(青)で薬を加えていく。加えすぎた場合は最初から

やりなおし(カーソルキーの下)。みごと色がおなじになれば爆薬は完成、相手のプラスコは音をたてて消滅する。(郎太)



①画面の上にあるプラスコの色が手本。左下がプレイヤー1、右下がプレイヤー2だ



②2人ともかなり近い色になってきた。はたしてどちらが勝利するのか



③プレイヤー2の薬が画面上的の手本と、ぴったりおなじになり、ついに爆薬が完成。プレイヤー1はあわれ消滅……

## 跳ねるボールに、魂をこめて

## 球魂 たまだましい

MSX MSX2/2+RAM8K

※ターボは標準モードで

by 水道

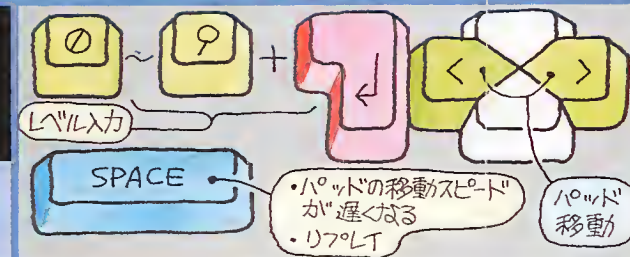
▶解説は55ページ

よっぽどのひねくれものか、国語ギライの人間でない限り、このゲームタイトル、フリガナなしでは「きゅうこん」と呼ぶこと間違いなし。ファンダムでは、奇抜なネーミングで採用をもぎ取った例も少なくはないが、このゲームに関しては、いまだに

「きゅうこん」と思いこんでる編集者もいることだし、例外といえそう。

まずはレベルの入力。レベルは2から12までの間で選択し、12がいちばんむずかしい。

基本ルールは、画面に表示された複数のボールのなかからひ



とつが落ちてくるので、これを画面下のパッドで跳ね返す。ボールの落ちてくる順番は色によって決まっているので、その順番を覚えておくとラク。また、パッドに当たった位置によって跳ね返る角度や高さが変わる。ボールが頂点に達すると静止し、

別のボールが落ちてくるので、これも跳ね返す。つまり、これを繰り返すのだ。スコアが高くなるとレベルがあがり、ボールの数は増えていく。

1度でもボールを落とすとゲームオーバー。リプレイはスペースキー。(シゲル)



①レベル5なのでボールも5つ。ボールは出現した順番で、落ちてくる



②オット、パッドの端でボールを跳ね返したので、変な角度がついてしまった



③ボンボンやっているうちに、レベルがあがり、ボールも増えた。え〜と、次は……



④ああ、カン違い。途中で気づいたのはいいんだけどね。間に合いませんでした……



## ドイツ生まれの激走ゲーム TIME-RACE タイム・レース

MSX2/2+VRAM64K

※FM音源が必要です

by MP

▶解説は56ページ

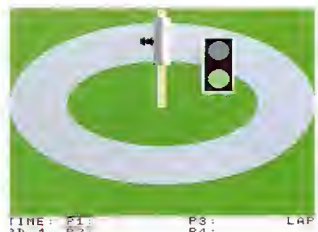
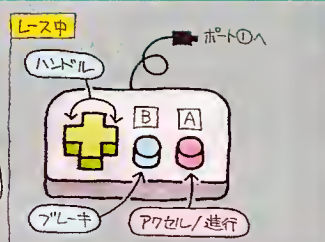
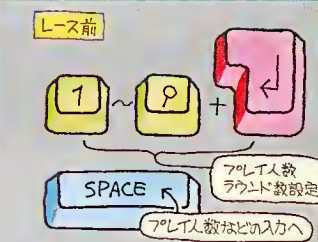
これはファンタム史上初の海外からのゲーム。作者のMPは、ドイツ人なのだ。でもタイトルは英語。日本人が英語のタイトルをつけるときとおなじような感覚で外国の人をつけるのだろうか？ 不思議だ。

ゲームの内容はタイトルどおりのレースゲーム。タイトルのあとに、プレイヤー数とラウンド数を入力する。プレイヤーは4人まで。ただし同時に走るのではなく、4人が交代で走ることになる。これはこれで奥ゆか



①タイトルの画面はこんな感じ。カタカナの「タイム・レース」の文字がイカす

しさがあっていいかもしれない。ラウンド数は全部で16。指定ラウンドまででゲーム終了となる。全ラウンドを遊ぶと、1人あたり20分くらいかかるので、時間



②スタート前には、シグナルが点灯する。赤一線となったらスタート

がないときは途中のラウンドまでで切り上げることもできるというわけだ。各ステージでは、サーキットを4周してタイムを競う。全員が走り終わったとこ



③ラウンド終了後にはこうしてタイムの一覧が表示される

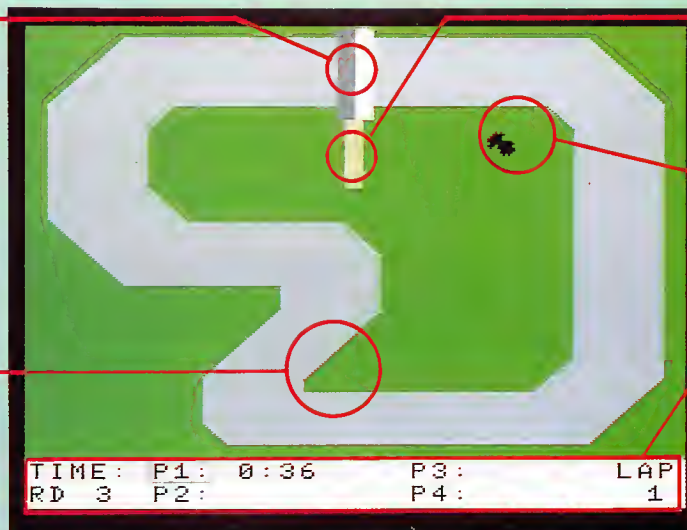
ろで周囲ごとのラップタイムと合計タイムの一覧が表示され、全ラウンド終了時には、全ラウンドの合計タイムが表示される。(お)

### スタート/ゴール

灰色のスタートから白のゴールまでを1周として、このコースを4周する。実はコースの途中でUターンして逆走してしまうことも可能なのだが、スタートについたところで跳ね返されてしまう。ルール違反なのだから当然。



④このようなヘアピンカーブでは、コースどおりに走らずダートをつきってショートカットしてしまうという手もある



### カベ

黄色いカベに車がぶつかると跳ね返されてしまう。普通にコースを走っていれば、ぶつかる心配はないだろう。

### ダート&自転車

ダートに入ってしまうと、スピードが大幅にダウンしてしまう。片輪がはいっただけでもダメなので要注意。自転車はツヤ消し黒。

### タイム

「P1」～「P4」は、4人のプレイヤーのタイムをそれぞれ表示。「LAP」はいまの周回数、「RD」はいまのラウンド数を示す。だからといって、見ながら走っているとコースアウトしてしまう。ちなみにこれはラウンド3。

## ほかのコースをダイジェストで紹介



⑤連続のヘアピンのライン取りが重要になる。カベにも注意



⑥このギザギザの連続カーブをどう走るのが問題だ



⑦微妙にウネウネした道がいやらしい。何度も走って感覚をつかもう



⑧X字のへんなコース。ていねいに走れどくに怖いことはないだろう



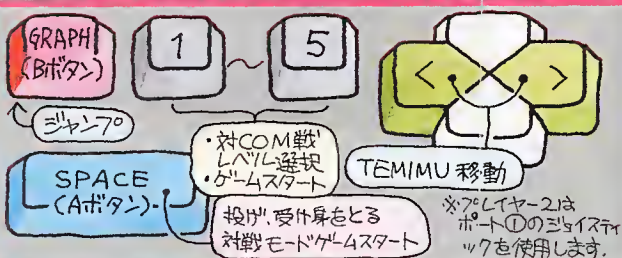
# 激闘！ 手見無の戦い、ふたたび **TEMIMU 2nd** テミム・セカンド

MSX MSX2/2+RAM16K

※ターボRは標準モードで

by ゆうくん SOFT

▶解説は56ページ



①相手の体力をゼロにすれば、勝ち星ひとつ、5勝でカップが表示される。

F沢：全国1千万人のテミムファンのみなさんこんばんは。今日は先に43本とったほうが勝者のデスマッチ。なお実況は私 F沢、解説は大鉄さんでお送りします。どうですか大鉄さん、選手の調子は？

大鉄：そうですね、前作に比べてふた回りは大きくなってますよ。対COM戦で十分経験を つんでますねこれは。

F沢：そうですねレベルは5段階。1が1番強いのです。さて両選



②Bボタンでジャンプができる。ジャンプ中も技をしかけることができるのだ

手おたがい間合いをはかります。大鉄：前作同様、間合いを取らないと技が出せませんからね、慎重ですよ。

F沢：おっとお！ 黄テミムのタイガードライバー！

大鉄：いや、白テミムが着地の瞬間、Aボタンで受け身をとってますよ。

F沢：そうですね、受け身を取ればダメージはゼロ。そういって、あいだに、白テミムがジャンプからフランケンシュタイナ



③間合いに入ったと思ったらAボタン。みごとにフランケンシュタイナーがきまった！

ー！ 黄テミムが気絶だ！ 大鉄：これはチャンスです。気絶中はダメージ2倍、しかも必殺技が使えますよ。

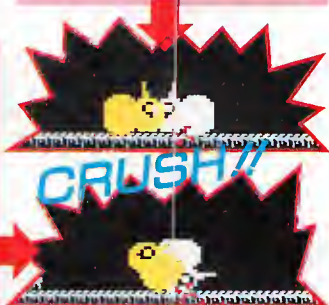
F沢：出たーッ！ 必殺マッスルリベンジャー！ これは決まったか？ いや、黄テミムもコーナー際から雪崩式ブレインバスター！ これで勝負はわからな〜い！ おっと残念ながら、放送終了の時間がきてしまいました。それではみなさんサヨウナラ。(シゲル)

④相手をコーナーに追い詰めた状態でみ繰り出せる超大技。ダメージは8と大きいので、一発逆転も可能。これは狙うしかない！



## 必殺！ マッスル リベンジャー

⑤相手が気絶中、正面から技を仕掛ける。空中で頭突きをくらわせて、パイルドライバーに斬って落とす。気絶中はダメージ2倍なので6×2=12ダメージ！



## まだある荒技の数々

前作では3種類だった技が、2ndでは10種類に増えて大きくパワーアップ！ なお、技の説明の最後にあるカッコ内の数字は相手に与えるダメージを示します。

<b>ダブルアームスープレックス</b> 	おたがいにジャンプしていない状態から出す技。もっとも速い間合いで決まるかわりに、与えられるダメージは最小 (1)	<b>DDT</b> 	フランケンシュタイナーとは逆の立場で出す技。ジャンプ中の相手を正面からつかまえて、脳天をリングに叩きつけるのだ (4)
<b>タイガードライバー</b> 	おたがいにジャンプしていない状態から出す技。ダブルアームスープレックスよりも近い間合いが必要。ダメージは大きくなる (2)	<b>オクラハマスタンビート</b> 	自分を跳び越えようとした相手をつかまえて叩きつける。技が成立しないのは、おたがいジャンプ中のときだけ (4)
<b>フランケンシュタイナー</b> 	自分がジャンプ中、地上の相手と向き合っている状態から繰り出す技。タテの間合いも必要なので与えられるダメージはさらに大きくなる (3)	<b>バックドロップ</b> 	ジャンプから着地したときに一瞬スキができる。そのスキをついて背後から抱えこんで投げる。ねらって決めるには、やや難度が高いかも (6)
<b>ブルドッキングヘッドロック</b> 	ジャンプ中のテミムは向きを変えることができない。この技は地上にいる相手を跳び越えて、背中を見せられている状態から繰り出せる (3)	<b>ジャンボホイップ</b> 	気絶時のみ成立するもうひとつの技。違いは、背後から仕掛けること。見かけは地味だが破壊力はマッスルリベンジャーと変わらない (12)



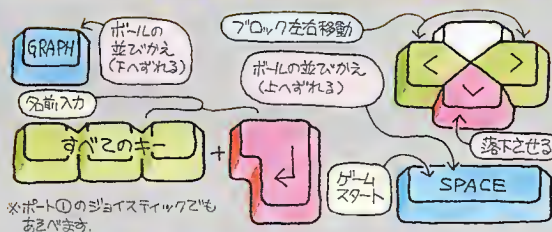
# 消しすぎ禁物、積みあげパズル FULNESS フルネス

MSX MSX2/2+ RAM16K

※ターボ日は標準モードで

by PIGGY BANK

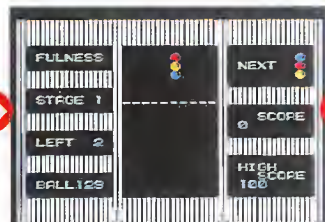
▶ 解説は61ページ



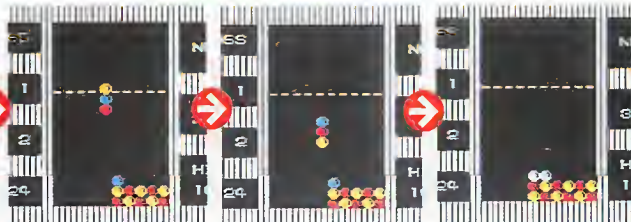
※ポート①のジョイスティックでも  
おまげます。



①初期のハイスコア所持者名「ANONYMI  
TY」は匿名、匿名(とくめい)という意味だ



②ステージ1で落ちてくるブロックは130個。そ  
の数でクリアしなくてはならない

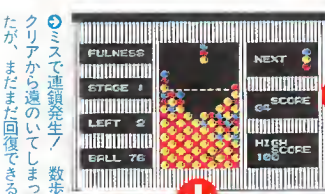


③上から黄・青・赤に並んでるボールをスペースキーで上方にずらして並べかえて  
落とす。すると、青ボールが横に並んだので消える

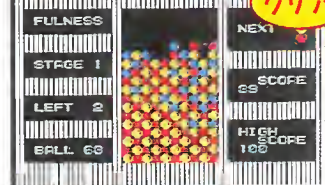
ここを読まないで遊び始め、  
「FULNESS」で遊んでい  
てゲームオーバーじゃないはず  
なのに、ゲームオーバーになっ  
てしまうんですけど、付録ディ  
スクの故障ですか?みたいな  
質問電話をかけてこないように。  
このゲームはテトリスとちがっ  
てブロックを消さないで積むこ  
とを目的としたパズルゲームな  
のだから。

ゲームスタートすると上から  
ブロック(赤、青、黄色の3個の  
ボールが縦に並んだもの)が落  
ちてくる。ブロックを積んだと  
きに、縦、横におなじ色のボ  
ールが2個以上並ぶと、並んだボ  
ールは消えてしまう。うまくボ  
ールを消さないように、すべて  
の列が点線を越すまでブロック  
を積み上げステージクリア。ク  
リアすることによって落ちてくるブロック  
が減っていく。また、「BAL  
L」(落ちてくるブロックの残数  
を表す)が0になるか、ブロック  
が出現するところまで積まれる  
と「LEFT」が1減り、0未満  
になるとゲームオーバーだ。

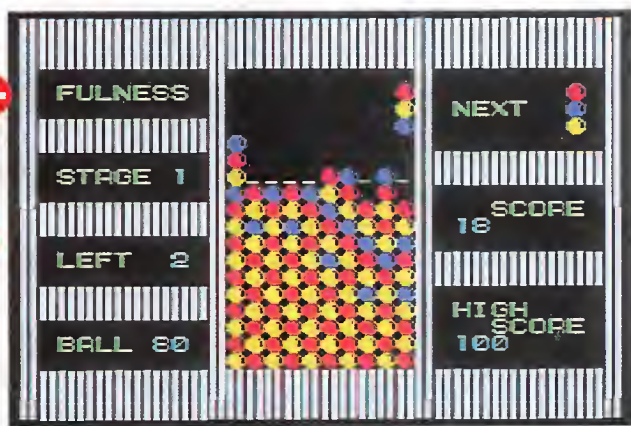
得点は(一度に消した同色の  
ボール数-1)×(ステージ数)  
で計算される。もし、ステー  
ジ2で一度に赤ペア、青ペアでボ  
ールを消すと(1+1)×2=4  
点となる。ハイスコアを出せば  
ネームエントリーできるぞ。(ち)



④ミスで連鎖発生。数歩  
クリアから遠のいてしまっ  
たが、まだまだ回復できる



⑤57個のブロックを使ってステージ1をク  
リア。スコアが低いのはうまく積んだ証拠だろう



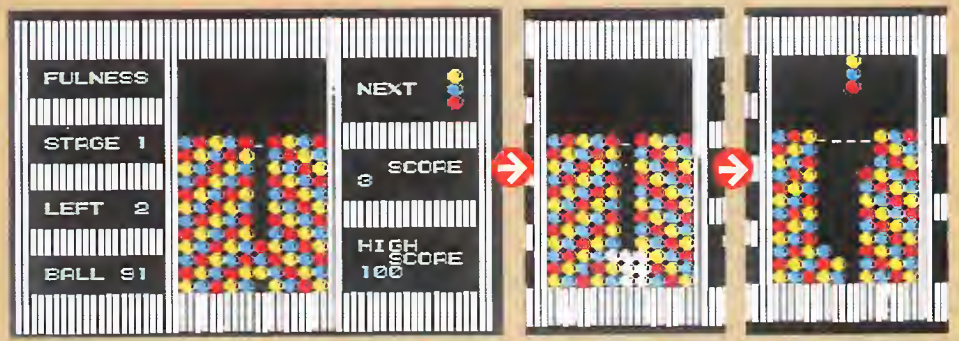
⑥50個のブロックを使ってここまで積み上げた。クリアまでもう少し。しかし、このゲームは  
ちょっとしたミスで大きな連鎖が始まり、とりかえしのつかないことになるので注意

## スリルのある積み方

落ちてくるブロックは、青・赤・  
黄と青・黄・赤でボールが並ぶ2  
パターンしかない。並べ替えがで  
きるの青・赤・黄と赤・黄・青  
はおなじなのだ。そこでパター  
ンごとに分けて左右から積み始める

と、下の連続写真(1番目の写真)  
のように積み上がった。こうして  
見ると、ほとんどこのステージを  
クリアしたような気になるが、最  
後の1列を無事に積むことがで  
きない。どうしてもどちらかのパ

ターンで積んであるブロックを消す  
ことになり、連続写真のように悲  
惨な結果になってしまった。  
いろいろ試してみたが、なか  
なかうまく積み方を発見するこ  
とができなかった。もっとかんた  
ん、1個もボールを消さないでク  
リアする積み方はないだろうか?



⑦ちょっとミスすれば、あっという間にすべて消えてしまう積み方で、  
ここまで積んだ。あと1列、積みればいいのだが……

⑧おっ、なんか大連鎖がはし  
まりそう。かんべんしてくれ

⑨結局、2列ぶんブロック  
が消失。スリルがあるぜ



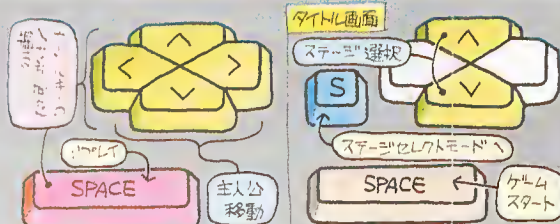
# 掘って、集めて、脱出せよ！ MOLING モーリング

MSX MSX2/2+RAM32K

※ターボRは標準モードで

by PA

▶解説は59ページ

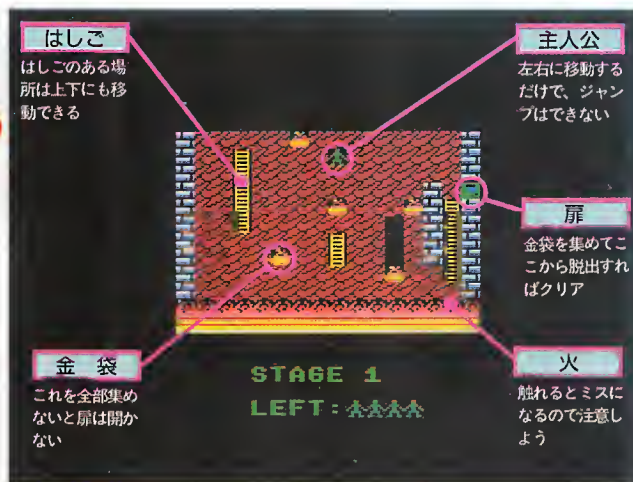


④タイトル画面。ここで「S」を押すとステージセレクトができる。ステージは全部10

主人公をあやつり、地底を探索するパズルゲーム『MOLING』。このゲームの目的は、穴を掘ってすべての「金袋」を集め、扉から脱出すること。見かけはシンプルだが内容はかなりハード。心して挑んでほしい。

## ■ザックザック掘ろう

主人公は左右に移動するだけで、ジャンプもできない。ただし、はしこのある場所は上下にも移動可能。主人公のまわりに土がある場合、スペースキーを押しながらカーソルキーを押すと、その方向の土を掘ることができる。



④下には火が燃えさかっている。落ちてしまわないよう十分気をつけよう

## ■計画的に進めろ

主人公は金袋や扉の上に乗ることができるが、これを利用して進んでいかないとクリアできない場合もある。それから、ただやみくもに突進してはダメ。あとのことを考えずに掘っていくと、戻るルートを見失ってしまう。進行ルートをよく確認し

ておくことが必要だ。

なお、この「MOLING」は、ステージセレクトをしてからゲームを開始すると、全ステージクリアしても「BAD END」となる。真のエンディングにたどりつくには、ステージ1からプレイしなくてはならない。

(郎太)

## ゲームアドバイス&ステージ紹介

このゲームを攻略するにあたってのポイントを説明しよう。

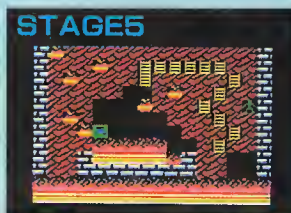
まず最初に、金袋や扉は通路としてうまく利用しなければならないということ。たとえば、下の画面写真のAのところを見ると金袋が2つならんでいるが、左側の金



④ステージ4。なかなか攻略しがたいのあるステージだ

袋の上に乗らないと右側の金袋は取ることができないのだ。金袋をとる順番はよく考えよう。

そしてもうひとつは、主人公の進行ルートについて。再度左下の画面写真をよく見てほしい。主人公が画面の右側から左側に移動したあと、戻ろうとしてもそのままでは不可能なことがわかんと思う。しかし、Cのあたりをまもって削っておけば、Bのようなルートで移動可能になるのだ。このように、あらかじめ通路をつくっておかないといけない場合もあるので注意してほしい。



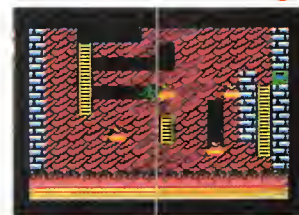
④いったん左下に行くとき戻れなくなるので、中央の2つの金袋を先に取ろう。空間にある金袋を取る時は火に落ちないように注意



④右上、右下の金袋はまず上を通り、取るのはあとまわし。ちなみに、右上にならんでいる金袋は左から順に取っていくのだ



④ゲームスタート。まず下に移動してから左に進む



④右の金袋を取った勢いでそのまま進みがちだが、ちょっとガマン



④左下のほうを先に取らないと扉にたどりつけないぞ



④右側に行くにはまわり道しなくてはならない



④なんとか全部の金袋を集めることができた。あとは扉に入るだけ



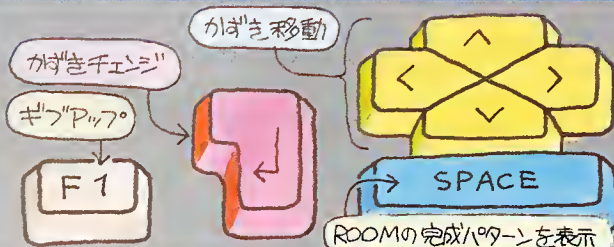
# 変身少年の絵あわせゲーム KAZUKIくんゲーム

MSX MSX2/2+RAM16K

by まえちこ

※ターボは標準モードで

▶解説は61ページ



◎登場キャラ勢ぞろいのタイトル画面 みんなカワイイぞ

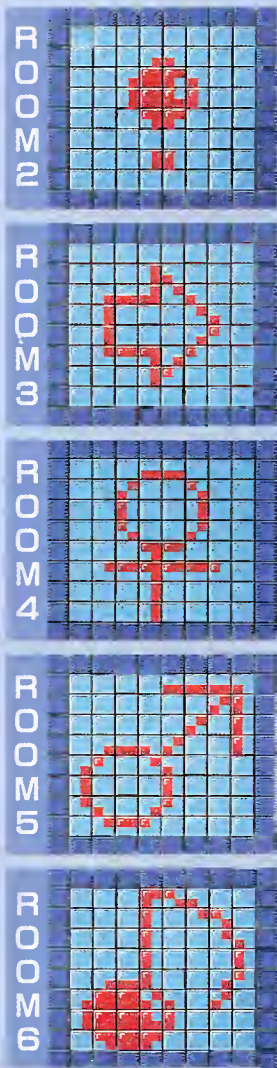
ファンダムではめずらしい女性投稿者。しかも採用となると本当に久しぶりだ。でも、このKAZUKIくんで誰？ふとそんな疑問が脳裏をかすめた。さっそく作者に電話取材を敢行。結果、KAZUKIくんは作者の甥っ子ということが判明。前からKAZUKIくんをモデルにゲームを作ってみたかったんだって。

さてゲームの内容は、性格の違う2人のKAZUKIくんを切り替え、ROOM上に散らばっているブロックを組み合わせ、目的のパターンを作るとそのROOMはクリア。スペースキーで目的のパターンはいつでも見ることができる。

クリアできずにモタモタしていると「らびお」が出現、らびおは障害物なのでブロックを置くことができなくなる。どうしてもクリアできないときは、F1キーでギブアップしかない。ギブアップするとKAZUKIくんの残り数が減り、ゼロになるとゲームオーバーだ。(シゲル)

## ROOM2~6を下見してみよう

ROOMは全部で18と多い。しかも、ブロックの配置はランダムで変わるので、同じ手順でクリアすることなどはできない。そこで、ROOM2からROOM6までの完成パターンをここに紹介。攻略の参考にしていね。

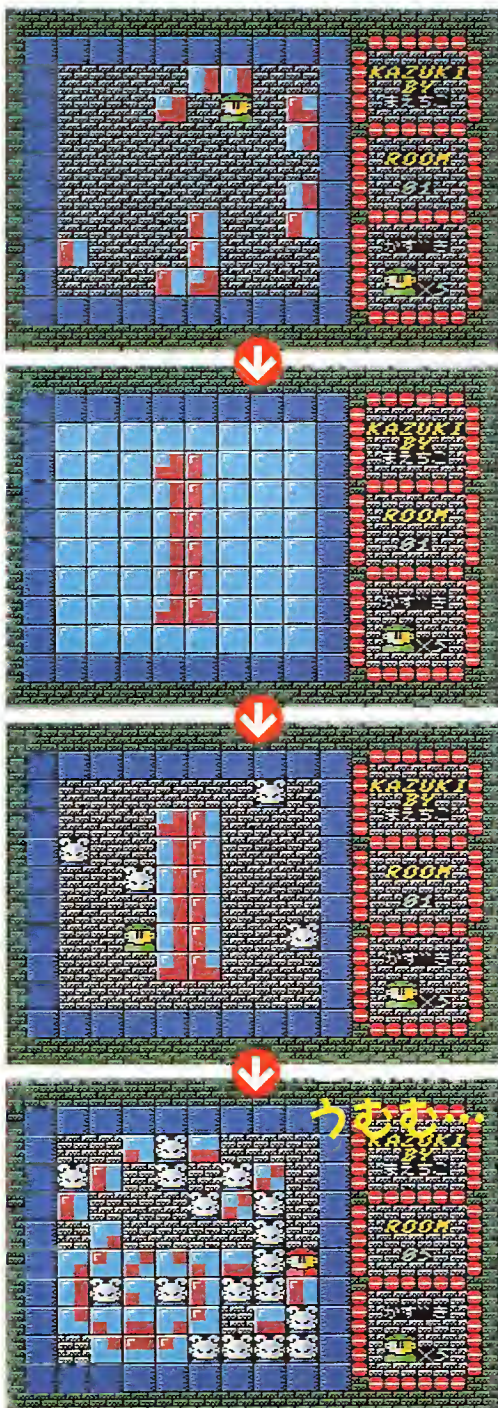


◎このままだと、どんなパターンを作ればいいのかわからない。とにかくスペースキーを押そう

◎目的のパターンが表示される。フムフム、「I」を作ればいいんだな

◎完成！ ROOM1だけあつてまだまだカンタン。この調子で先のROOMへGO！

◎おつと、らびおにジャマされて、ブロックが移動できないぞ。これはギブアップしかない



## 2人のKAZUKIくん、ハイ

### 緑のKAZUKIくん



◎移動先にブロックがあると、そのブロックとKAZUKIくんの位置が入れかわる

### 赤のKAZUKIくん



◎ブロックもらびおもすりぬけ、先の空間に移動することができるのは赤KAZUKIくん



# 「失われた記憶」の正体とは？ 失われた記憶

MSX2/2+VRAM128

by ロートルダムの怪人

※ターボRは標準モードで

▶解説は61ページ



●SCREEN5で描かれたタイトル画面。イベントがらみのグラフィックも何点が用意

勇者えむはんの日記より。

地の月、17日

天から降ってきた巨大な火の玉が、闇夜を紅く染め、大地をゆるがしたあの日以来、どこからともなく現れたモンスターが人々を襲いはじめた。この真相を確かめようと僧侶の「かっちん」、魔法使いの「さっと」と旅立ち、すでに数日が経過した。

『失われた記憶』はシナリオを重視したRPG。幾多の試練を乗り越え、勇者の一行は旅をつづける。RPGに手慣れたプレイヤーなら、すぐゲームの世界になじめるだろう。たとえ、初心者でもアイテム(アイテムを使う)、装備(武器、防具を装備する)、ステータス(キャラの能力値を見る)。「けいけん%」は次のレベルアップに必要な経験値をパーセント表示したものなどのコマンドが理解できればだいじょうぶ。

とりあえず、人と話がしたい、宝箱をあけたい、コマンドメニューを開きたいときはAボタン。基本操作すべてがAボタンでまかなえる親切設計がうれしい。では、勇者えむはんの日記を続けることにしよう。

地の月、30日

今日、砂漠に隠された街オア

シスの東にあるみはらしの塔を探索。以前、手に入れた風のマントが、ここで役に立つらしい。だが、そのような場所はどこにも見当たらない。「さっと」の受けたダメージが大きく、今日はもう探索を断念する。そういえば塔にいた男が「すりぬけられる壁がどうの……」といていたのを思い出した。明日また探索することにしよう。

このゲームの攻略は、

①人の話はよく聞く

②あやしげな場所は調べる

の2つ。まあ、このへんはRPGの定石といえば、それまでなんだけどね。

風の月、2日

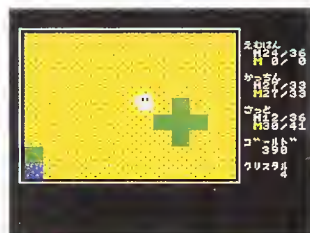
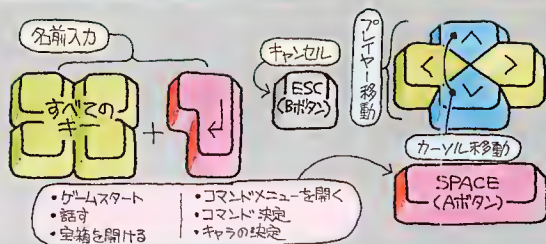
重い足取りで、アラスの街へとたどりついた。みはらしの塔から東の大陸に渡ったときに、魔法のカギを落としてしまったのだ。途方にくれても、情報だけは集めていると、ここから南にある試練の塔にいけばどうにかなるという。さっそく、装備を整えアラスの街を後にした。

試練の塔を抜ければ、ゲームはいよいよ後半。エンディングで謎が明らかに……。(シゲル)

## 戦闘はカウントダウンだ

このRPGのもうひとつのウリがタイムカウントダウン・バトルシステム。これは、戦闘時のコマンド入力待ちのとき、それぞれのコマンド決定までの消費時間を、各キャラのすばやさのパラメータ値から差し引いた値がコマンド実行タイム値とし、戦闘では敵味方を含めこのコマンド実行タイム値の大きい順にコマンドが実行される

のだ。コマンド入力にもたついて、コマンド実行タイム値が0以下になると、何もなかったことになり、そのターンは1回休み。またコマンドをキャンセルすると、再度入力するまでの時間が消費時間に加算されるので、コマンドキャンセルは好ましくない。判断力と正確さがもたらされる戦闘は緊張感みなぎることまちがいないだ。



●砂漠のなかにあるあやしげな平地。こんな場所を見つけたら、いちどは行ってみよう



●ここは試練の塔の最上階。この場所であることを繰り返すことになる

## ナニはなくともお店にGO!

他のRPGでいうところの宿屋になったり、教会になったりと、このゲームのお店は非常にコンビニエンスな存在なのだ。

■お店コマンドの説明

●ぶさ……武器・防具を購入する。当然、街によって売っている品物は違うし、キャラによっては装備できないものもある。購入前にセーブしておくが無難。

●アイテム……薬草や飲み薬など、冒険に役立つアイテムを購入する。

●うる……いらなくなった武器

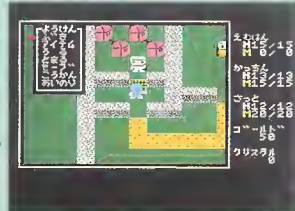
やアイテムを買い取ってもらう。売値は買値の3分の1と低め。非売品は売れない。

●とまる……泊まるとパーティ全員のHP、MPが全回復する。

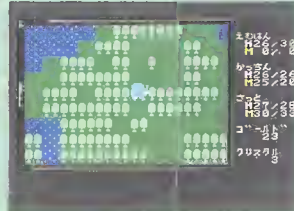
●セーブ……冒険の経過を保存。なお、ゲームデータはフロッピーディスクに3か所まで保存することができる。

●こうかん……集めたクリスタル4個で特殊アイテムと交換する。

●おいのり……戦闘で死んだ仲間を生き返らせる。



●「みせ」の看板が目印。目立つのですぐにわかるはずだ



●一本のみに隠されているクリスタル。4つ集めたら、すぐにお店へ直行!



●文字どおり、モンスターと遭遇した時点から戦いは始まっている。気をぬくな!



## ●魔法一覧

名前	MP	効果
ヘルサー	2	仲間1人のHPを15回復
イレース	3	死亡以外のステータス異常の回復
ヘルサス	4	仲間1人のHPを30回復
リバイヴ	5	死亡した仲間の蘇生
ヘルサラス	6	全員のHPを20回復
ファイア	2	火炎で敵一匹を攻撃
サンダー	2	電撃で敵一匹を攻撃
フリーズ	3	氷雪で敵一匹を攻撃
バイラス	3	微生物で敵1匹のHPを徐々に奪う
ファイラス	4	火炎で全ての敵に攻撃
サンダラス	4	攻撃で全ての敵に攻撃
フリザラス	5	氷雪で全ての敵に攻撃

## ●アイテム一覧

名前	効果
薬草	仲間1人のHPを20回復
薬草エキス	仲間1人のHPを40回復
飲み薬	死亡以外のステータス異常を回復
ハヤテの水	戦闘中に使うとすばやさが一時的にアップ
カモチ	戦闘中に使うと腕力が一時的にアップ
力のタネ	使うと腕力が1~2アップ
スタミナのタネ	使うと体力が1~2アップ
すばやさのタネ	使うとすばやさが1~2アップ
薬草のタネ	使うと最大HPが1~2アップ
ミスラル石	ある武器の材料になる
リュウの化石	あるアイテムと交換ができる
魔法のカギ	街のトビラを開けることができる
兄の手紙	カナツールの住人から預かる
風のマント	風の塔の科学者からもらえる。効果は……?
精なる守り	装備すると特殊攻撃を回避する確率が高くなる
ハヤテの靴	装備すると、すばやさが10アップする
精なるオーラ	装備すると直接攻撃を受けたときのダメージが軽減

## ●武器・防具一覧

名前	価格	名前	価格
精なるナイフ	20	鎖かたびら	30
銅の剣	40	鋼のよろい	50
くさがりがま	80	魔法のよろい	120
鉄のやり	120	精なるクロス	150
魔法のつえ	160	皮の盾	10
銅の剣	200	銅の盾	30
ゾンビキラー	250	鋼の盾	50
???	非売品	皮のぼうし	10
布の服	6	鉄かぶと	40
皮の服	10	鉄仮面	70

(注) このリストは作者からの資料をもとに作成したものです

## 宇宙時代の通学事情も今と変わらない ASTEROID2 アステロイド・ツー

MSX2/2+VRAM64K

by 京田純一

\*ターボRは標準モードで

▶解説は56ページ

### ■ストーリー

あさ8時6分、あわててオレはとび起きた。  
「やっペー/ また遅刻だぜ」。  
スクールシップに乗り遅れてしまった。始業まで24分。こうなったら、近道をつかうしかない。自家用ロケットに乗りこんだオレは、危険を承知でアステロイドベルトを突っ切っていくことにした。

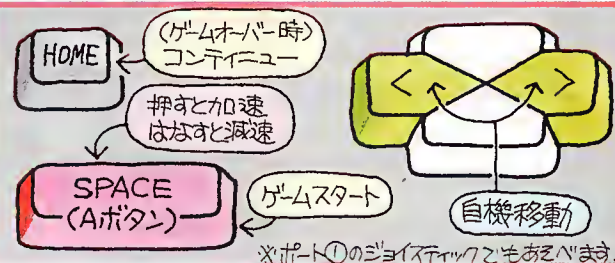
### ■遊び方

タイトル画面が表示されたらスペースキー(ジョイスティックで遊びたいときはトリガーA)を押してゲームスタート。

ゲームが始まると隕石がせまってくるので、これをよけつつ、画面右のTIMEがゼロになる

前に、学校につかないといけな。画面の「DIST.」は、学校までの道のりを示している。自機のスピードは6段階。スペースキーを押し続けると加速、離すと減速。加速しないと、とても時間内に学校にはつかないが、隕石に衝突したときのダメージも大きい。ダメージ回復のアイテムもあるので逃さず取っていきたい。

全6ステージ、ステージが進むと隕石が増えていく。時間切れか、ダメージが100%になるとゲームオーバー。ゲームオーバー画面でHOMEキーを押すとコンティニューも可能。ただし、ゲーム再開直後に、隕石の大量がおそってくるので注意。(シゲル)



### 青ピー

青ピーはダメージを20%回復。赤ピーに比べると出現率は高い



### 赤ピー

赤ピーは一定時間無敵。隕石と間違えやすいので、取り逃すことも多いかも



◎コクピットが赤くなっている間は無敵。隕石は破壊できるし、点数も入る。フルスピードでフイツイわせろ!



# 迷路のなかを上へ下へ駆けめぐるRPG MAZE TOWN メイズ・タウン

MSX MSX2/2+ RAM32K

※ターボは標準モードで

by ひろ

▶ 解説は61ページ



①読みこんでしばらく待ってゲームスタート。ここで主人公の名前を設定できる

旅からもどってきたアンディが見たものは、モンスターに占拠された街が迷路に改造されてしまった“迷路の街”。そして、仲間が迷路の塔に捕らわれていることを知り、助けに向かうのだった……というストーリーで、ゲームは地上5階建ての迷路の塔のなかに捕らわれている仲間を次々に救出し、最後に女神様を助け出すのが目的のRPGだ。

だいたい迷路と聞くと、方向音痴の人は頭が痛くなりがちだが、これにはうれしいことに自動的にマッピングしてくれる機能が付いている。移動中のときにGRAPHキーを押すとメニューが表示され、そこで「ちずみたい」のコマンドを選択すれば、今まで通った通路と自分の現在位置、現在向いている方向を表示してくれる。

あちこち歩き回っていると突然モンスターが襲ってきてコマンド式の戦闘モードに入る。戦いに勝利すると経験値やお金、



②塔のなかにはくすり屋と宿屋の2種類の店がある。宿屋は上に行くほど宿泊費が高い

## 登場人物&モンスター紹介

女神様を救出するまでに味方として、敵として出会うキャラクターのみなさん(一部除く)を紹介。どこで会えるか楽しみだ。

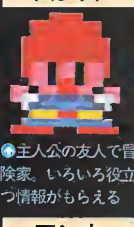
アンディ



③このゲームの主人公でアンナのお兄さん。自慢の剣術でモンスターをたおす

④主人公の妹で魔法使い。救出後はいっしょに戦うようになる

ハンス



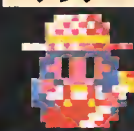
⑤主人公の友人で冒険家。いろいろ役立つ情報ももらえる

ジョカ



⑥あるものを破り、先にすすむために対決するモンスター

アンナ

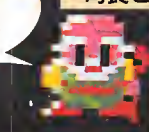


チャーシュー



⑦フロア2から登場してくるモンスター

町長さん



⑧迷路に変えられてしまった町長さん。大切な情報を聞く

えすかるご



⑨少々手強いモンスター。でもアンナと2人で戦えば怖くない

魔王の騎士



⑩アンナ救出の前に立ちふさがる強敵。体力を全快させて戦いにいどめ



⑪壁の色はフロアとにちがう。壁の色で何階かわからない場合は、地図を見よう

たまに体力回復のくすりが手に入る。モンスターとの戦闘から逃げ出した場合、主人公はそのフロアに昇った(降りた)ときのスタート地点、またはいちばん最後に触ったはしごのところに戻ってしまうので注意しよう。また、戦闘でダメージを受けHP(体力)が0になるとゲームオーバー。残念ながらセーブ機能はない(コンティニューはある)ので、なるべく勝ち目のない勝負はしないことだ。(ち)

戦闘

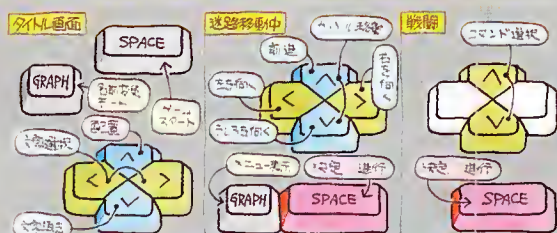


⑫コマンド式戦闘モードに入ると、あぶないときはくすりを使って体力を回復させる。アンナは勝手に戦ってくれる

地図を見る



⑬フロア階数(F)、自分の座標(X、Y)と通ったところがわかる地図を表示。赤い所が現在位置。水色は向いている方向を示す





# 画面に映しだされる虹のストライプ 虹色ディスプレイ

MSX 2/2+VRAM64K

※ターボRは標準モードで

by OCT1772

▶ 解説は52ページ



④画面を虹色に染め上げる7色(なないろ)が下方向へとスクロールする。なおプログラムは、ワークエリアに常駐している

近頃ファンダムでは、観賞プログラムが静かなブームのよう。今回も2本採用され、ブームに拍車をかけそうだ。

最初に登場するのは、『虹色ディスプレイ』。表示された文字キャラクタが、赤・オレンジ・黄・緑・青・藍・紫と7色のストライプを映し出す。個人的には赤のラインが深い青に変わるあたり、不思議とさわやかな感じがして好き。

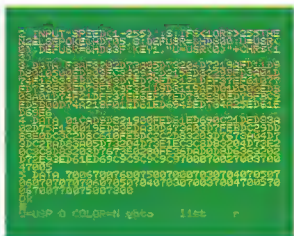
テクニック的には、走査線がどうのこうのと、プログラムに縁がないとどうもチンプンカンプンだが、それでも覚えて欲しいことが3つほどある。

①RUNすると、虹のスクロールスピードを聞いてくるので数値を入力してリターン(数値が大きいほどスピードが遅い)。5ぐらいが適当。

②実行後にF2キーを押すと、画面の背景色を変えることができる。

③虹色効果を途中でとめたいときは、最初にF1キーを押して、

そのあとにF2キーを押す。虹色効果中に文字を入力したり、ほかのプログラムを起動することもできる。とくにファンダムゲームを起動させると、変に新鮮で気持ちいい(ただしマシン語使用のものは暴走の可能性がある)。表現技法としても参考になりそうな作品だ。(シゲル)



②F2キーで背景色を変えてみる。いろいろ試して、好きな色にするといいだろう



③ために「TEMIMU 2nd」を起動。右のキャラがシマシマになってへん

# 磨きぬかれたボールたちの華麗な競演 BALLS2 ボールズ・ツー

MSX 2+以降

by 中村英雄

▶ 解説は58ページ



④プログラム起動時の設定画面。テレビのカラーコードチェックを思わせる

さて、観賞プログラムの2本目は『BALLS2』。作者の中村英雄はAVフォーラムの常連だけに、観賞プログラムはお手のものといえそう。

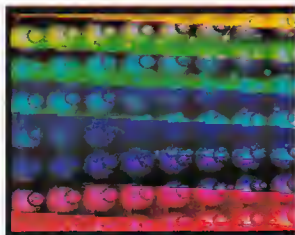
プログラムを起動させると、最初に画面設定をおこなう。バックの一部や、タイトルの色がつぎつぎと変化し、この設定画面だけでも観賞プログラムとして立派に通用しそう。

あらわれては消えていく無数のボールと、何色ものあざやかなストライプが画面を交錯する。大、中、小3種類のボールは、ときには無機質に、ときにはあたたかみを持ったりと複雑な表情をのぞかせる。この作品を綺

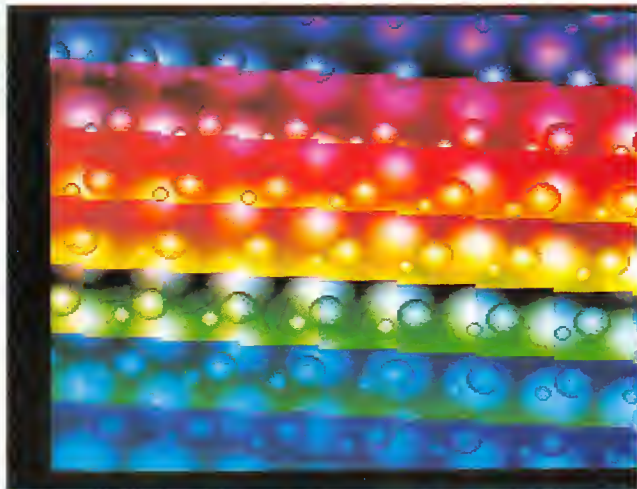
麗のひとことで片づけるのはかんたん。でも、それだけではない何かがあり、そう、夢見心地といふか不思議なからくりを見ているような気分させられる。

なお、ボールの運動はプログラムを起動するたびにランダムで変わる。風が吹いていたり、雪が降っているように見えたりと飽きることがない。

ためにL1STでプログラムをのぞいてみると、ボールのかわりに複雑な計算式がとびかっている。これだけ見ると、とても観賞プログラムとは思えない。プログラムの妙というか、奥の深さにあらためて感心させられてしまった。(シゲル)



②+で起動すると、画面設定にやや時間がかかる。でも美しさは変わらない



③スクロール機能と自然画モードの色の多さをフルに活用。思わず画面に吸い込まれそうになってしまう

【BALLS2を楽しむときの注意】『BALLS2』はMSX2+以降となっていますが、付録ディスクからはターボRでない起動できません。MSX2+で起動させる方法については、本紙110ページを参照してください。



# 次号予告

&

OTHERS

Exa=valley



UNO



ちていたんけん



よさくの夢

ザ・ドツキ

## 『Exa=valley』に期待大!

「UNO」と「Exa=valley」は今回の選考会で1位、2位の高得点をマークした作品であるが、どちらもそれぞれに問題があった。「UNO」の場合、著作権関係の問題があるため本誌採用は実現できそうもない。「Exa=valley」は選考会後何人かでプレイしてみたところ、バグなどはなかったが、ゲームの進行に不満を感じるところがあったため、作者に問い合わせてみることにした。その結果によって、この作品は次号の目玉作品になるかもしれない。

●「Exa=valley」：作者は新田治郎。2月号の「ちえ熱の選考会レポート」で紹介した、あのディスク3 校組みのアドベンチャーゲーム「宇宙奇譚3・6・7物語」の作者でも

ある。ゲームは一見するとRPG風だが、本当は生活(ライフ)シミュレーションゲームで、非常に興味のあるゲームコンセプトを持つ作品だ。3か月後に起こるある出来事に向けて、この谷のどこかに存在するある物を見つけ出すというのがストーリー。プレイヤーは腹のすき具合、のどの渇き、病気などに注意して3か月間、ある物を探しながら生き抜いていく。ぜひ、再投稿されることを期待している。

●「UNO」：作者は今号で「TANK」が採用されているS-II。作品はおもちゃメーカートミーが発売元のカードゲーム「UNO(ウノ)」を原作とした、プレイヤー1人とCOM4人による5人対戦のカードゲームだ。編集部

で聞いてみたところ、7人中6人はウノで遊んだことがあり、これを読んでいる読者の大多数がウノを知っていると思う。あれって、みんな遊んでおもしろいよね。この作品は1人でしかプレイできないが、ほかの4人のCOMに個性があるので十分楽しく遊べる。これをみんなにも遊べるようにするには、ルールからカードのデザインまでオリジナルに作り直し、「これはウノのようでウノじゃない」といえる作品にしないと、たぶん掲載はムリだろう。

●「ちていたんけん」：作者はJ。作品は「どうくつたんけん」(91年12月号掲載)につづいたんけんシリーズの2作目にあたるアクションゲーム。審査員のなかでちょっと操作性が悪いという意見と、それもこの作品の持ち味という2つの意見が聞かれ、その結果今回は保留された。わたしとしては操

作性をよくして再投稿されれば問題はないと思うのだが。

●「よさくの夢」：作者はあへる・OTN。作品は妨害されつつも、それをよけながら主人公のよさが建造物をなぎ倒そうとするアクションゲーム。ビルや電柱を懸命に倒そうとするゲームにバカバカしさを感じるが、ほのほのともさせられる、ファンダムらしい作品。今回は点数的に一步おおよぼ保留された。

●「ザ・ドツキ」：作者はR・RHODS。作品は主人公(ボクサー)がヘビやドラキュラと戦う異種格闘アクションゲームだ。採用の寸前までいっていたが、ちょっとしたバグと市販ゲームのゲームミュージックを使用していたため今回は不採用となった。これもぜひ、問題を解決したうえで再投稿してきてほしい。(ち)



料金受取人払

郵便はがき

169-00

新宿北局承認

72

(受取人)

107

東京都新宿北郵便局  
私書箱第2009号

(東京都新宿区高田馬場4-2-38)

財団法人

電子技術教育協会

文部省認定  
社会通信教育

パソコン講座

MSX・FAN⑦係

切手不要

切手を貼らずに  
お出してください。

キミもプログラムが

作れるようになる!

パソコン

MSX対応講座

無料

★くわしい案内資料

送呈券

↓必要なことを書いたらすぐ出してください!

住所	□□□-□□		MSX・FAN⑦係			
	都道府県		市区郡			
氏名	フリガナ		電話番号	市外番号	市内番号	番号
			年齢	歳	性別	男 女 1・2
このハガキを今すぐポストへ!				RE	M819SR3708	

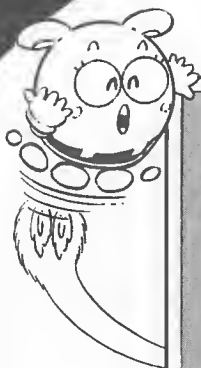
----- (キリトリ線) -----



# プロが 自分で作れるようになる! 案内資料、無料送呈!

見るだけでもぜったいトクする!  
裏面に記入してすぐ出そう。

このハガキを、  
今すぐポストへ!



文部省認定社会通信教育  
**パソコン講座**



(キリトリ線)



# んれゆけP太

「ゲームづくりに  
挑戦」の巻

ピー太、大丈夫？  
メ切りまで  
あと3日だよ。

やったよ、やった！  
どんなもんだバーニー  
見てよ、このソフト。

ス、スッゴイ。

こんなの見たら、  
みんな腰を  
抜かすんじゃない。

でも、今日が  
メ切りだから……  
バーニー、たのむ！

OK！  
まかせて  
よッ！

ウーム、  
P太のヤツ、いつのまに…

大賞は  
P太くん！

パソコンソフト大賞受賞式

パソコン講座で  
がんばった、  
おかげだもんネ。

短期間で、ベーシックが身につく！  
上達が倍速するパソコン講座だ。

ゲームの感覚で、コンピュータのすべてが  
「あれよあれよ」というまに身につくハソ  
コン講座。300種類のレッスンをひとつ  
ひとつこなしていくうちに、いつのまにか  
ヒットポイントが上がっていくようなもの。  
ベーシックはもちろん、プログラムの設計  
やグラフィックもクリアーできるんだ。

MSX対応のパソコン講座でコンピュータ自  
由自在だ。今すぐチャレンジしてみよう。

文部省認定通信教育

パソコン講座

(財)電子技術教育協会  
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38  
☎03-3200-5713

すぐ割け、  
よく割け、  
ハガキ出せ！

びっくりするほど役立つ案内資料を  
もらっちゃおう。すぐに送るよ。

案内資料  
無料送呈！

右のハガキを今すぐポストへ！



# ファンダム SCRUM

賛否両論あるがBEST5クロスレビューをワイドにした。また、情報局(質問箱などを含む)はファンダムスクラムから独立した49ページにオープン。

## ちえ熱の選考会レポート

今回の選考会に出品された数は60を越える多さ。これでもシゲルが最初に出品しようとした本数を削ってきてこの数だ。この多すぎる出品作によって、今回は耐久レースみたいな選考会となった。ふー、疲れた。

審査点の6点は「採用レベルの作品だ」ということを意味する。つまり平均点6点(総計54点)の作品が採用基準のもので、今回、その採用基準に達しているものが26本もあり採用への道は大激戦だったといえる。そのなかで惜しかったもの、次号に掲載する予定のものは先の34ページで紹介してあるが、そのほかにもまだまだ目についた作品がある。

4-5月号の選考会で非常にインパクトのあった「ガッツ」(おやすみ作)が、バグを修正しての再投稿、再出品。タイトルが「鏡もちテクニシャン」というイカす名前に変っていたが、今一步評価が上がらず不採用となった。やはり、一度見てしまったものだけに新鮮さが欠けてしまったのだろうか?

■今年のプロコンは……? その疑問にズバリ答える

そろそろ、第7回プログラムコンテスト開催の時期である。

が、この号のどこをさがしてもその告知がない。プロコンを楽しむにしていた大勢の読者と、プロコンに的をしばって作品を作っているプログラマにとって残念なことだと思うが、今年はプロコンがない/ また、すでに気づいている人もいるだろうが、「2つの常設賞」だったちえ熱賞とTIM賞も4-5月号から姿を消した。

といってもすべて消滅したのではなく、隔月刊時代にあわせて賞やコンテストのあり方を検討していたのだ。そして以下の3つの新しい賞を設けることにした。

・春夏優秀賞(奨励金5万円)

・秋冬優秀賞(奨励金5万円)

それぞれの優秀賞の対象期間に収録された作品のなかから1つ選ぶ。※4-5、6-7、8-9月号が春夏優秀賞対象期間  
・ファンダム・オブ・ザ・イヤー(奨励金20万円)

1年間を通じてもっとも優秀だった作品を1つ選ぶ。

春夏、秋冬優秀賞は編集部協議だけで、ファンダム・オブ・ザ・イヤーは編集部協議に読者審査も加えて受賞作を選びたい。さっそく次号は春夏優秀賞の発表だ。くわしくは次号で。(ち)

## 審査員近況&ひとこと

Orc



ちょっと忙しくてFM音楽館を新人の郎太くん任せました。付録ディスク担当です。マイトガインのサリーちゃんがお気に入りです。ところで、まだ林檎センセイの本はすばらしいです。みんなも読んでね。かといって「AV学園・放課後まで待てない!!」を青少年に薦めるわけにもいかないし……。え、知ってる? うーむ、問題あるぞ(笑)

コルサコフ



選考会のあと、評価資料とページ数を勘案しながらボツと保留と採用に振り分ける最終決定(いつもぼくがやっているのだが、今回は、投票の質と量が従来の倍近く、丸2日悩んだ。ところで、このところ、朝6時に起き、7時の朝食までP S R 300でピアノの練習をしている。バイエルの48番が弾けるようになった。バイエルの絶妙な段階的構成はまったくすばらしい

ささや



今年は出席をとる授業が多くて厄。まあ、出席をとったらサヨナラだけど。こないだ平日の夜にZでドライブしたら、いつも混んでいる道がガラガラ。ちょっと魅力を感じてしまった。あつ、ここはB:じゃないのね? 変身。今回の収録作品でボクたんがおススメするのは、BGMに難色があゆけれど「失われた記憶」つちゅ。「テミム」のでもすごくいいでちゅ

ちえ熱



渡された選考会出品リストを見ると目をみはる数が並んでいた。最後まで集中力を持続させるのがツラかった。これから選考会は2日間に分けて行ったほうがいいかもれない。まあ、長時間選考会を行えるのも、出品されてくるのかおもしろい作品だからなわけで、特に「UNO」のときは技群で、なかなか麻雀に行けないときは気晴らしに「UNO」で遊んでいる

MORO



今回は審査結果で1、2位の作品が不採用(保留)。「UNO」はそのままで商標などの問題があり残念。「Exa= valley」はアイテムが多わりに食料か武器にしかならず、内容が薄い。システムやコンセプトはいいものがあるので、もっと個々の個性や組み合わせでの効果、イベントなどを盛りこんでほしい。そうすれば必ず採用される。待っているぞ

おさだ



いつも最大の楽しみだった大戦のコーナーがなくなってしまい、ギャグを書く場所がなくなって悲しい。しかたがないので、そのエネルギーをバズ通にぶつける毎日。どこかのネットで不穏な発言をしていたのも大目に見てね。また、選考会で注目した「群雄割拠II」をプレイしてみたら、思ったよりおもしろくない。守っているだけで勝ってしまうのがちょっと残念

シゲル



今回はバラエティに富んだ作品が目白押し。シゲルは、蒔田茂幸クンの「鯉の滝登り」がお気に入り。滝といい、音といい、表現がお見事。あとはゲーム性だけど……好きだ。好きだ。男が好き。あア……。男にくらべたら女なんて……。ブルブル、オレは一体何をいっているんだ。こんなこと書いたら、ちえ熱にボツくらっちゃうぜペイペー

あじ



CGコンテスト担当のわたしはDOS/V編集部に行っちゃったFに、わけがわからない間に押しつけられた「CGコレクション」制作で忙しい日々を過ごした。そろそろ夏コミ用に絵を描きまくらないといけないので、こっちでも目をまわしそう。だいたいのまわって描いているサークルの本の表紙を、外部の人間が飾るか普通?

郎太



期待の新人……というのはウソで、実はまったく役に立っていない。がまこの去った穴埋めをする予定だったが、結局、編集部にお荷物が増えちゃった。入社してさっそく午後出勤(?)を開始した強者。初の選考会参加だったが、気に入った作品があまり通過せず残念。他人と感覚がズレているのか? でも、「KAZUKIくんゲーム」が採用されてよかった







# SUPER BEGINNERS' 講座

スーパー ビギナーズ

超初心者

第6回

今回のテーマ  
IF～THEN文の働き

ループ処理に続いて、知っておきたい基本的な処理がIF～THEN文を使った条件分岐だ。状況に応じて分岐する処理は、プログラムには欠かせない存在だ。

前回のループ処理でもちょっと紹介したIF～THEN文だが、これはもともと条件分岐命令だ。

ある条件、前回の例でいえば、音が鳴っているかどうかという条件を判断し、その結果、プログラムを分岐するものだった。

前回紹介した例では、その分岐の結果がループ処理になっているだけのことで、FOR～NEXT文のように、ループのための命令とは違うものだ。

今回は、このIF～THEN文(以下IF文)の一般的な使われ方である条件分岐について紹介する。

## IF～THEN～ELSE

まずIF文の動作をかんたんに説明しよう。

条件となる式が成り立つかどうかを判定して、成り立つ場合にはTHEN文へ、成り立たない場合にはELSE文へ移行する。

THEN文では、行番号が指定されている場合にはその行の先頭にジャンプする。そうでない場合には、そこにある命令などを実行する。その後ELSE文を見つけたら、そこでその行の実行を終了して次行へジャンプする。

ELSE文もTHEN文の場合とおなじように実行されていく。

このようにIF文は実行されるのだが、いまいちピンとこないという人のために、リスト1のプログラムを例に確認してみよう。

リスト1のプログラムを走らせると、画面に、

A=? ■

と表示されるので、適当な数値を入力してリターンキーを押そう。すると、いま行20のIF文で実行されたのがTHEN文かELSE文か画面に表示されるのだ。

行20のIF文には、

A<5

という条件式が与えられている。つまりこのIF文では、入力された数値(変数A)が、5より小さいかどうかを判定しているのだ。

この判定により、THEN文が実行された場合には、

M\$="THEN"

が実行され、ELSE文が実行された場合には、

M\$="ELSE"

が実行されるのだ。

そしてM\$に設定された文字列を行50で表示しているの、いまどちらが実行されたかわかるのだ。

## ■リスト1 THENかELSEか

```
10 INPUT "A=";A
20 IF A<5 THEN M$="THEN" ELSE M$="ELSE"
30 PRINT "A=";A;" / トキ、"
40 PRINT "コノ IF フン、"
50 PRINT M$;" ラ シェッコウ シマシタ"
60 PRINT
70 GOTO 10
```

## ■写真1 リスト1の実行画面

```
list
10 INPUT "A=";A
20 IF A<5 THEN M$="THEN" ELSE M$="ELSE"
30 PRINT "A=";A;" / トキ、"
40 PRINT "コノ IF フン、"
50 PRINT M$;" ラ シェッコウ シマシタ"
60 PRINT
70 GOTO 10
Ok
run
A=? 0
コノ IF フン、 THEN ラ シェッコウ シマシタ
A=? 5
コノ IF フン、 ELSE ラ シェッコウ シマシタ
A=? -1
コノ IF フン、 THEN ラ シェッコウ シマシタ
A=? ■
```

注意してほしいのは、THEN文が実行されて、M\$に文字列が代入されたあとのところだ。

次にあるのがELSE文なので、ここでTHEN文の実行が終了し、次行へジャンプしているのだ。

行20のIF文の条件式を変えていろいろ試してみよう。

## IF～GOTO～ELSE

あまり大したことはないが、IF文では、THENの代わりにGOTOを使うこともできる。

この場合の動作は、THENを使ったときとまったく変わらない。ただ見た目が違うだけだ。だから、リスト1の行20のIF文を、  
20 IF A<5 GOTO M\$="GOTO"～

## INPUT

INPUT文は指定した変数に入力を受け付ける命令だ。このとき指定した変数の型によって入力を受け付ける。だから、リスト1のように数値変数が指定されているときに数値以外の文字を入力すると、  
? Redo from start  
とメッセージが出て、もう一度入力を受け直すことになるので注意。

## IF～GOTO

今回、始めのうちIF～THEN文とこだわっていたのは、このIF～GOTO文があるためだ。どちらもおなじ動作をするので、とくに覚える必要はないのだが、投稿作品に使われていることがあるので紹介した。行番号へのジャンプのときはGOTOにするなど、区別する意味では使えるかもしれない。しかし、ふつうのGOTO文と混同しやすいので注意が必要だ。

## GOTO

指定した行の先頭にジャンプする命令。GOTO文の後に何が書かれていても、その部分は無視される。たまにそれを利用して、コメントが書いてある投稿作品がある。

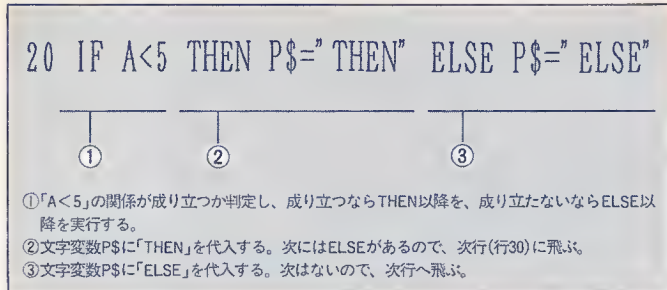
## STRIG(0)

スペースキーが押されていれば-1を、押されていなければ0を返してくれる。また、カッコの中の数値によって、

1 = ポート①のトリガー-A  
2 = ポート②のトリガー-A  
3 = ポート①のトリガー-B  
4 = ポート②のトリガー-B  
が押されているかどうか調べることができる。



■図1 リスト1のIF文の動作



■リスト2 スペースキーでBEEPを鳴らす(その1)

```

10 IF STRIG(0)=0 THEN 10
20 BEEP
30 GOTO 10

```

■リスト3 スペースキーでBEEPを鳴らす(その2)

```

10 IF STRIG(0)=0 THEN 10
20 BEEP
30 IF STRIG(0) THEN 30 ELSE 10

```

というふうに、行20を書き換えてもまったく問題なく動くのだ。  
 ちょっと不思議な感じもあるが、これも立派なIF文なのだ。

## IF文による分岐

リスト2はスペースキーを押すとビーブ音が鳴るプログラムだ。実行してみるとわかるが、押しているあいだはずっと鳴っている。そしてリスト3はスペースキーを押した回数だけ、ビーブ音が鳴るプログラムだ。

2つのプログラムの相違点は、行30にある。リスト2ではたんにGOTO文で行10にジャンプしているだけだが、リスト3ではIF文を使ってスペースキーを放すまでループするようになっている。そしてスペースキーが放されれば、ELSE文により行10へジャンプするのだ。このような処理を連続入力防止処理という。

行30のIF文のTHEN以降を、THEN 20 ELSE END  
 に変えて実行してみよう。

スペースキーを押すとビーブ音が鳴り出し、離すとプログラムが終了するだろう。

リスト1の例では、一定の流れにそってプログラムが実行されていたが、このようにIF文を使うことで状況によってプログラムの流れを変えることができるのだ。

IF文は、うまく使えば効率のよいプログラムを組むことができるのだ。しかし逆にいえば、IF文を使い過ぎると、プログラムの流れが複雑になり過ぎて自分にも把握できなくなったり、かえって効率の悪いプログラムになったりしてしまうのだ。

ところで、行130のIF文は関数だけで「条件式」になっている。

IF文では与えられた式の値が0ならELSE文を、0以外ならTHEN文を実行するのだ。

STRIG(0)という関数は、スペースキーが押されているときは1、押されていないければ0を返すので、-1ならTHENが、0ならELSEが実行されるのだ。

## END

プログラムを終了する命令。GOTO文のように、ENDの後に何が書かれていても無視される。

## 連続入力防止処理

例えば、「テトリス」ではスペースキーでブロックを回転させるが、押しているあいだずっと回りっぱなしだったとすると困る。このように、1回の入力は何回分もの入力とされないようにするのが、連続入力防止処理なわけだ。STRIG関数やSTICK関数など、回数で区切れない入力方法を使うときに施されることが多い。

プログラムで相談・  
修理・仕立て

## MORO'Sショップ

【質問】いま英単語学習ツールを作成しているのですが、単語の新規登録、検索、登録してある単語の中からランダムに選んで出題するレッスン機能を備えるつもりですが、単語の新規登録のところで壁にあたっています。単語の意味を入力するのに漢字を使用したいので、漢字モードのSCREEN5で作っていますが、INPUT文で入力すると、漢字で入力できません。SCREEN5でプログラムを作るのが正しいのか悪いのかもわかりません。間違っていると思われる部分を指摘してください。また、役に立つテクニックなんかも教えてください。

(長野県・阿部健一/17歳)

記念すべき第1号のお客様は、長野県の阿部健一くんと決まりました。おめでとう、……ん？なんか違うなあ、ありがとう!?でもないし……。まあ、いいか。手っとり早くいうと、英単語ツールを作ろうとしたら、いきなり入力のところでつまずいた、ということのようですね。

## ■INKEY\$も漢字OK

阿部くんは試行の末、漢字を入力するにはテキスト画面でないといけないのだろうかという疑問を抱いたようですが、そんなことはありません。

漢字をプログラムで扱うときのポイントとして、漢字1文字はMSXのキャラクタ2文字に相当すること。だから、INKEY\$で入力させる場合、2文字分入力があって、始めて漢字1文字の入力になるのです。下に掲載してあるリストは、グラフィック画面での漢字入力

サブのサンプルプログラムです。付録ディスクに、MORO'S.SB8というファイル名で収録しているので、組みこんで試してみてください。

このプログラムでは、入力にINKEY\$を使っていますが、それほど変わったことはやっていません。ただBSキーの入力があつた場合に1文字削除するようにしたので、

\_KLEN()  
\_KMID()  
という2つの漢字モード専用の拡張命令を使っています。

これらはLENやMID\$といった関数とおなじ働きがあり、漢字、つまり全角文字もふつうの半角文字も、どちらも1文字として扱ってくれます。使い方などはマニュアルを調べてみてください。

また、阿部くんの場合には、わざわざ処理を組まなくても、入力のときはSCREEN1でINPUT文を使うほうが手取り早いかもしれません。

1つのプログラムを作成する過程には、例えば検索やデータの保存、読みこみといったところで、いくつも障害がある場合があります。そういったときは今回の阿部くんのように、まづいろいろ試してみることが大切です。そういった苦労があれば、それに見合うだけの力が付いてくるものです。もし、それでもだめだったときには、当店まで気軽にご相談ください。

☆プログラムに関するご質問・修理・仕立てなどのご注文は、「SB講座MORO店」へどうぞ。なお、料金はいりません。

## ■漢字入力サブのサンプル

(ファイル名:MORO'S.SB8)

```

1 'save"A:moro's.sb8":'
10 _KANJI: CLEAR 200:DEFINT A-Z
20 KEYOFF:COLOR 15,4,7:SCREEN 5:CLS
30 X=0:Y=2:GOSUB 310:END
300 '===== input sub ==
310 AS$="":GOSUB 410:GOTO 370
320 IS=INKEY$:IF IS$="" THEN 320
330 IF IS$=CHR$(13) THEN RETURN
340 IF IS$=CHR$(8) THEN 380
350 IF IS$<" " OR IS$=CHR$(127) THEN 320
360 AS$=AS$+IS$
370 LOCATE X,Y:PRINT AS$":GOTO 320
380 _KLEN(A,AS$):IF A=0 THEN 320
390 _KMID(AS$,A,1,A-1):GOTO 370
400 '===== key buffer clear sub ==
410 IF INKEY$="" THEN RETURN ELSE 410

```



# アル甲7

## Mファン殺人事件 犯人は誰だ？



殺人事件発生！ コルサコフを殺した犯人は誰だ？  
キミはMファン編集部員の  
アリバイを見破れるかな？

### ゲーム「殺人事件」

今回の素材は、殺人事件の犯人と犯行時刻をあてるというゲームだ(プログラムは「MURDER, AL7」として付録ディスクに収録)。推理小説や論理パズルの好きな人にはこたえられないゲームだろう。

ある邸宅で殺人事件が起こった。被害者の名はコルサコフで、容疑者は以下の5人だ。

ババ  
の・り・こ  
ささや  
ちえ熱  
Orc

邸宅の見取り図を図1に示す。

中央の「アル甲の間」が犯行現場だが、上の「おはこんの間」とはつながっていないことに注意してほしい。

ゲームは次のようにして進められる。

- ①容疑者番号を指定する
- ②時刻を指定する(0~23.数字しか入力できないが、BSキー

で1文字削除、何も入力せずにRETURNキーを押すと①に戻る)

③すると、指定された容疑者がその時刻にどの部屋にいたか、そして同じ部屋または隣りの部屋に誰がいたかを証言する

④①~③を繰り返して、犯人と犯行時刻がわかったら、①で「0」を入力すると、犯人と犯行時刻を答えることができる(犯人の入力時に0を押すと①に戻ることができ、犯行時刻の入力時に何も入力せずにRETURNを押すと、犯人の入力に戻ることができる)

なお、つねに「+」をRETURNキーのかわりに使うことができる(テンキー用)。

以下のような条件がある。

- ①現場(アル甲の間)の隣りの部屋から死体を見ることはできない。つまり、指定時刻にすでに被害者が殺されていたことを証言できるのは、その時刻にアル甲の間にいた人だけ
- ②犯人以外の容疑者はウソをつ

かないし、事実を隠すこともない。また、犯人も犯行時刻以外の証言では、ウソをついたり事実を隠したりしない

③犯人は、犯行時刻に関する証言ではウソをついたり事実を隠したりする

実際のところ、自分がいた部屋とアル甲の間にいた人物についてのみウソをつき、2つのウソと矛盾しない限り真実を話す。それどころか、知るはずのない事実を証言することもある。

例えば、犯行時刻にFFBの間にいたと証言したとすると、ベえピクの間に誰がいたかを正しく証言する。これは、他の容疑者との雑談によって知ったと考えてもらいたい。

また、犯行の前後で、例えば、CG講座の間→アル甲の間→付録Dの間と移動すると、犯行時刻にいた部屋について、矛盾のないウソがつけられないため、こういう行動はしないようになっていく。

なお、同じことを何度も証言させて、くい違う証言を引き出そうとしてもムダである

- ④被害者(コルサコフ)に関する証言は、すべて真実である
- ⑤アル甲の間にいたと称する人物の証言は、その時刻に関する限り、すべて真実である

### 【例題】

13時  
ババの証言  
・コルサコフさんがアル甲の間

にいました

・Orcさんがアル甲の間にいました

の・り・この証言

・コルサコフさんがアル甲の間にいました

・Orcさんがアル甲の間にいました

14時

ババの証言

・コルサコフさんはすでに死んでいました

### 【解答】

被害者に関する証言はすべて真実だから13時には被害者は生きており、14時には死んでいた。したがって、犯行時刻は13時(というのがルール)。

また、犯人以外はウソをつかないのだから、ふたりが同じ証言をすれば、それは真実である。したがって、13時にOrcはアル甲の間にいた。つまり、犯人はOrcである。

なお、捜査の手順として、まず12時前後の証言をとることを、おすすめする。なぜなら、この時点で被害者の生死が確認できれば、それ以前、もしくは以後の時刻は無視できるからである。

### ヒントがわりのクイズ

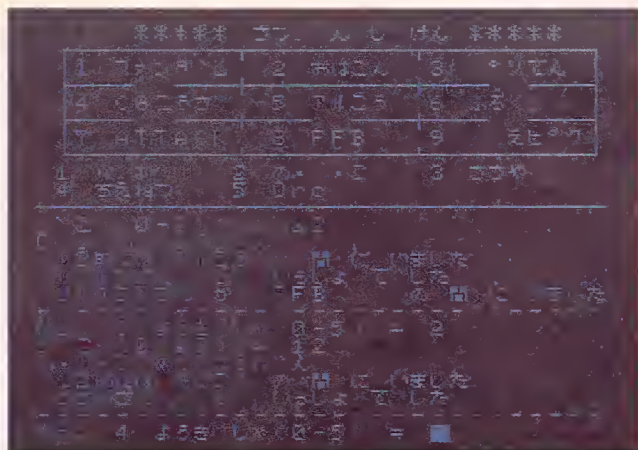
#### 【問題1】

「生きていた最後の時刻と死んだ時刻を知る」こと以外にも犯行時刻を決定できる場合があるが、それはどんな場合か？(カタンすぎる？)

### ● 捜査資料(図1) 犯行現場見とり図

1 ファンダムの間	2 おはこんの間	3 パソ天の間
4 CG講座の間	5 アル甲の間	6 付録Dの間
7 ATTACKの間	8 FFBの間	9 ベえピクの間





④ 捜査開始。容疑者の証言を、聞きもらさないようにしよう

## 【問題2】

「誰かが生きている被害者を見た」と証言すること以外にも、被害者が生きていたと断定できる場合があるが、それはどんな場合か？

## 【問題3】

「誰かが被害者の死体を見た」と証言すること以外にも、被害者が死んでいたと断定できる場合があるが、それはどんな場合か？

## 【問題4】

プログラムの行40の「T I M E」を「56902」に直した場合の問題を解け

## 【問題5】

同じく「18519」に直した場合の問題を解け

## 【問題6】

同じく「44841」に直した場合の問題を解け

## 【問題7】

ごくまれに、犯人を論理的に決定できない場合があるが、それはどんな場合か、例をあげよ

## 【問題8】

ごくまれに、犯行時刻を論理的に決定できない場合があるが、それはどんな場合か、例をあげよ

## 【問題9】

ごくまれに、犯人も犯行時刻も論理的に決定できない場合があるが、それはどんな場合か、例をあげよ

解答は12-1月情報号まで待ってもらいたい。

## 今回の課題

今回の課題は、このゲームにおいて、プレイヤーがそれまでの証言によって犯人と犯行時刻を論理的に決定できるか否かを判断し、それができる場合は強制的に犯人と犯行時刻の入力へ飛ぶようにすることだ。といっても、後半はすでに「臆立」ができていたので、犯人と犯行時刻を決定できるかどうかを判断すればいい。

条件は、行2000未満を修正してはいけないということのみ。

行2000～2990 追加初期化。

行3000～ 証言の解析。

1回の尋問が終わるたびに呼び出される。

犯人と犯行時刻を決定できないときはそのまま(SHを0のままにして)RETURNし、決定できるときは、SHに犯人、STに時刻を代入してRETURNすること。なお、このとき、

## ●参考資料 捜査メモの取り方例

容疑者	時刻	8	→	20	コルサコフが発されたことを確認できるまで各時刻の証言を取る
1 (バボ)		④		⑤	
2 (の・り・こ)		⑨		5 <sup>1</sup>	大きい数字は、この容疑者のいた部屋の番号。右上の小さい数字は誰の証言かを示す。
3 (ささや)		9 <sup>2</sup>		8 <sup>1</sup>	
4 (ちえねつ)		7 <sup>1</sup>	...	8 <sup>1</sup>	
5 (Orc)		8 <sup>2</sup>		①	丸で囲まれた数字は、この数字の部屋にいたと、容疑者自ら証言したことを示す。
コルサコフ		8 <sup>2</sup>		×	×(バツ)はすでにコルサコフが死んでいることを示す。

SHとSTが正しいかどうかメインルーチンでチェックしている。

## 参考になる変数

NO……何回目の尋問か

SG(n, m, l)……証言。

n は 尋 問 番 号 (=NO=1～99)、mは尋問nの中の証言番号(0～5)。

l = 0 のとき、誰の証言か(1:バボ、2:の・り・こ、3:ささや、4:ちえねつ、5:Orc)。nが同じである限り、この変数の値も同じ。

l = 1 のとき、指定時刻。nが同じである限り、この変数の値も同じ。

l = 2 のとき、誰についての証言か。

l = 3 のとき、どこにいたか(1:ファンダムの間、2:おはこんの間、3:パソ天の間、4:CG講座の間、5:アル甲の間、6:付録Dの間、7:ATTA CKの間、8:FFBの間、9:ぺえピクの間)。

つまり、時刻SG(n, m, l)において、容疑者SG(n, m, 2)が部屋SG(n, m, 3)にいたと、容疑者SG(n, m, 0)が証言したことを表す

SC(n)……尋問nにおける証言数=SG(n, m, l)のmの最大値+1。nは配列SGのnに対応している

SH……犯人と犯行時刻を決定できないときは0、決定できるときは犯人

ST……犯人と犯行時刻を決定できるとき、犯行時刻(決定でき

ないときは無意味)

PT(n, m)(m≠0)……部屋nから移動可能な部屋のリスト=隣りの部屋と部屋n自体。部屋n自体を除きたい場合は、mを1～PT(n, 0)-1とすればいい

PT(n, 0)……部屋nから移動可能な部屋の数(部屋n自体も数えている)=PT(n, m)のmの最大値

RS l……問題作成時の乱数の種

## 代入してはいけない変数

FF……犯人がウソをつくときの乱数の種

HN……犯人

PL(n, m)……容疑者nが時刻mにいた部屋

PT(n, m)……前述

RM\$(n)……部屋nの名前

SC(n)……前述

TM……犯行時刻

YG\$(n)……容疑者nの名前

(ANTARES)

## 募集要項

### ■募集内容

付録ディスクのMURDERAL7を、上記の「今回の課題」にしたがって改造してください。

### ■必要書類等

①改造したプログラム(ディスクまたはテープ)

②アルゴリズム解説(基本アルゴリズムの分類ができる程度に理解できないものは失格。プログラム解説で代用してもいいが、メインループの説明から始めて、必要に応じて初期設定等の説明を行い、プログラムを参照せずに読むことを前提にして書くこと)

③必要事項を記入した投稿応募用紙(80ページ)

### ■締め切りと発表

8月16日必着。発表は12-1月情報号

### ■選考方法

書類等で予備選考を行います。最終的にはプログラムを読んで選考します。

### ■特典

最優秀作に賞金1万円。

### ■あて先

〒105東京都港区新橋4-10-7

TIM MSX・FAN「アル甲7」係

※他コーナーへの応募作を同封する場合、あて先を「アル甲7」係とするか、「アル甲7」応募作在中」と朱書きしてください。



# マシン語の気持ち

マシン語の気持ち

## #9 VDPコマンド

今回からマシン語のテクニックを紹介していく。その手始めとして、BASICのCOPYやLINEなどをマシン語で高速に行うためによく使われるVDPコマンドを、解説3+資料4ページと奮発して紹介しよう。

### VDPコマンドとは

MSX 2以降の機種に搭載されているVDPには、VDPコマンドという機能があり、いくつかの基本的な画像処理をコマンド1つで行う事ができる。決められた手順にしたがってVDPのレジスタにパラメータを設定すれば、あとはVDPがこれらの処理を行ってくれるのだ。

VDPコマンドの種類と設定すべきパラメータについては後半のページにまとめておくが、これを見て難しく思う人がいるかもしれない。しかしどのコマンドも使い方は似ているので、よくわからないときにはサンプルプログラムを改造して実験してみるとよい。

### コマンドの実行手順

VDPコマンドは、次の3つの手

順により行われる。

- ①VDPコマンドを実行してよいかどうかをステータスレジスタのS#2を読んで確認する
- ②コントロールレジスタのR#32~R#45に必要なパラメータをセットする
- ③コントロールレジスタR#46の上位4ビットに、コマンド番号を設定する

以上のことはVDPレジスタへのアクセスによって行うので、実際にプログラムを組むには以下に記す知識が必要になる。

### VDPのポート

VDPレジスタにアクセスするときのI/Oポートアドレスは、表1のようにメインROMの6番地と7番地に記されている値から特定することになっている。

ほとんどの機種の場合、この番地の内容はともに98Hであるが、プログラムの中で調べてから使うことになっている。

MSXでは互換性を保つために入出力はすべてBIOSを通して実行するように推奨されている。しかし、こと画像処理に関しては高速性が要求されるため、I/Oポートを直接アクセスすることが許されている。

### VDPレジスタのアクセス

VDPレジスタへのアクセスは前出のI/Oポートで行うのだが、VDPコマンドでは基本的にコントロールレジスタへの書き込みとステータスレジスタの読み出しの2つの方法が必要なので、それぞれについて解説する。

コントロールレジスタにデータを書き込むには、直接指定と間接指定の2つがあり、目的に応じて使い分けることになる。

直接指定による書き込みでは、まずポート#1(WRITE)にレジスタに書き込むデータを出力し、続いてコントロールレジスタ番号に80Hを加えた値を出力する。

サンプルプログラムでは、R#15とR#17へのデータ書き込みを、この方法で行っている。

間接指定による書き込みでは、まず直接指定により書き込むコントロールレジスタ番号をR#17に設定し、そのレジスタに書き込むデータをポート#3(WRITE)に出力する。この方法ではデータをポート#3に出力するたびにR#17の内容がインクリメントされるので、連続したコントロールレジスタへの書き込みを使うと便利だ。サンプルプログラムではR#32~R#46への書き込みで、この方法を使っている。

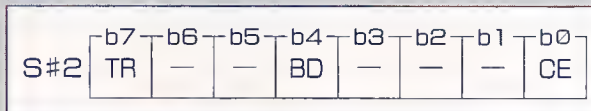
ステータスレジスタの読み出しは、R#15に読み出すステータスレジスタ番号を設定してからポート#1(READ)を読むだけだ。サンプルプログラムでは、S#2の内容を読むのに使用している。

なお、ステータスレジスタは、VDPに関する様々な情報を得るためのレジスタである。今回使用しているS#2の各ビットの中で、VDPコマンドに関係するものを図2にまとめておく。

●表1 VDPのI/Oポート

ポート番号	アドレス値	用途
ポート#0(READ)	(0006H)	VRAMからのデータ読み出し
ポート#0(WRITE)	(0007H)	VRAMへのデータ書き込み
ポート#1(READ)	1+(0006H)	ステータスレジスタの読み出し
ポート#1(WRITE)	1+(0007H)	コントロールレジスタへの書き込み
ポート#2(WRITE)	2+(0007H)	パレットレジスタへの書き込み
ポート#3(WRITE)	3+(0007H)	間接指定されたレジスタへの書き込み

●図1 ステータスレジスタS#2のビット



TR: CPU-VRAM間の転送は、このビットが1のときに行う。  
BD: サーチコマンドで境界色発見時に1になる。  
CE: VDPコマンド実行中なら1になる。

### VDPレジスタ

VDPレジスタにはステータスレジスタ、コントロールレジスタ、パレットレジスタの3つがある。

### ステータスレジスタ

ステータスレジスタは割りこみや座標などVDPからの情報が得られる読み出し専用のレジスタで、ふつうはS#nと表記する(nはレジスタ番号)。

### コントロールレジスタ

コントロールレジスタは、画面モードの設定やVDPコマンドなど多くの機能がある書きこみ専用のレジスタ。これはR#nと表記する。

### I/Oポートアドレス

VDPレジスタやVRAMへの読み書きを行うには、I/Oポートと呼ばれるところを窓口にして行う。まあ、例えばポストのようなもので、INとOUTの2つの入出力命令

※表1のアドレス値にあるカッコ付きの数値は、そのアドレスの内容を表す



## ●リスト1 VDPコマンドサンプルプログラム(MH8-VDP. SIM)

```

1000 ;
1010 ; VRAM間論理転送サンプル
1020 ;
1030 DRG 0D000H
1040 RDVDP: EQU 0006H
1050 DAC: EQU 0F7F6H
1060 PTR: EQU DAC + 2 ; USR関数の引き数(整数型)のポインタ
1070 ; ----- コマンドデータ作成 -----
1080 LD HL, (PTR)
1090 LD DE, CHODAT
1100 LO BC, 12
1110 LDIR
1120 ;
1130 XDR A ; A ← 0, Cy ← 0
1140 LD BC, 0408H
1150 LD HL, (CHDDAT + 4) ; HL ← 転送先X座標
1160 LD DE, (CHDDAT + 0) ; DE ← 転送元X座標
1170 SBC HL, DE
1180 JR NC, RIGHT ; もし 転送先X ≥ 転送元X なら RIGHTへ
1190 DR B ; Aレジスタのb2をセット, Cy ← 0
1200 RIGHT: LD HL, (CHDDAT + 5) ; HL ← 転送先Y座標
1210 LD DE, (CHDDAT + 1) ; DE ← 転送元Y座標
1220 SBC HL, DE
1230 JR NC, DOWN ; もし 転送先Y ≥ 転送元Y なら DOWNへ
1240 DR C ; Aレジスタのb3をセット
1250 DOWN: LD (ARG), A
1260 ; ----- VDPコマンド -----
1270 LD DE, (RDVDP) ; D ← (RDVDP + 1), E ← (RDVDP)
1280 INC D
1290 LD C, D ; C ← コントロールレジスタ書き込みビットアドレス
1300 LD HL, 028FH
1310 DI ; 割り込み禁止
1320 DUT (C), H
1330 INC E
1340 DUT (C), L ; R#15 ← 2
1350 LD HL, 2091H
1360 DUT (C), H
1370 INC D
1380 OUT (C), L ; R#17 ← 32
1390 INC D
1400 LD B, 15
1410 LD HL, CHDDAT
1420 LD C, E ; C ← ステータスレジスタ読み出しビットアドレス
1430 WAIT: IN A, (C) ; A ← S#2
1440 RRA ; Cy ← S#のCEビット
1450 JR C, WAIT
1460 LD C, D ; C ← 間接指定書き込みビットアドレス
1470 OTIR ; VDPコマンド実行
1480 DEC C
1490 DEC C ; C ← コントロールレジスタ書き込みビットアドレス
1500 ; ----- 後処理 -----
1510 XDR A
1520 DUT (C), A
1530 LD A, 8FH
1540 OUT (C), A ; R#15 ← 0
1550 EI ; 割り込み禁止解除
1560 RET
1570 ; ----- コマンドデータ 15バイト -----
1580 CHDDAT: DEFS 12 ; R#32 ~ R#43
1590 ARG: OEFS 1 ; R#44
1600 DUMMY: DEFB 0 ; R#45
1610 CMD: DEFB 10011000B ; R#46 (下位4ビットは論理演算を表す)
1620 ;
1630 ENO

```

これはVDPコマンドを使ったVRAM間コピーのサンプルプログラムで、BASICからUSR関数で呼び出して使うように組んであるものだ。

コメントに漢字を使っているので、SimpleASMでロードしたあとにリストを見ると、コメントが読めないで注意。

### ●アセンブルの方法

いつものようにSimpleASMを立ち上げたあと、ディスクドライブに付録ディスクをセットし、>LOAD

と実行すると、  
FILE NAME?

ときいてくるので、

MH8-VDP

と入力してやれば、プログラムがロードできる。次に、

>ANO

でアセンブルした後で、

>BA

でBASICに行き、別のディスクを用意してから、  
BSAVE "MH8-VDP.BIN", &HD000, &HD069

と実行して、マシン語データファイルを作成すればOKだ。

### ●かんたんな解説

行1080~1110では配列変数からデータを受け取り、行1130~1250で転送先の座標と転送元の座標から転送方向を調べて設定する。

行1270~1410はVDPレジスタへのアクセス準備。行1420~1450はデータを送ってよいかチェックしている部分。VDPコマンドの実質的な実行は行1460~1470の部分になる。

行1480~1550は事後処理の部分で、どの場合でも必要な処理。

VDPコマンドは、割り込みを禁止した状態で実行しなければいけない。また、機種によっては、I/Oポートへのアクセスのタイミングを調整しないとうまく動作しない場合もある。

行1610のデータの低位4ビットは論理演算のコードで、これを変更して試してみるといい。

を使ってデータを送ったりするのだ。このとき指定するアドレスによって、VDPレジスタやVRAMにアクセスすることができるのだ。

### データの入出力

入出力にはINとOUTの2つの命令を使う。それぞれの書式は、

IN <8ビットレジスタ>, <アドレス>

OUT <アドレス>, <8ビットレジスタ>

※アドレス = n または (C)

となり、アドレスを8ビットデータnで指定した場合には、Aレジスタのみ指定可能となる。(C)で指定するときは、あらかじめCレジスタにアドレスを設定しておく必要がある。それぞれの入出力命令には、おなじI/Oポートアドレスに、連続して読み書きを行うための命令もある。

INI/OUTI

INIR/OTIR

INO/OUTO

INDR/OTDR

これらの命令では、Cレジスタでアドレス、Bレジスタで回数、HLレジスタでデータの格納アドレスを指定してから実行する。Iが付く命令ではHLが+1され、Dなら-1される。Rが付くと、Bレジスタぶん一気に実行される。

### BIOS

VDPのコントロールレジスタへのデータ書き込み用のBIOSとして、MAIN-ROMに次のものがある。

WRTVDP(0047H/MAIN)

機能: VDPのコントロールレジスタに

データを書き込む

入力: C ← VDPレジスタ番号

B ← 書き込むデータ

出力: なし

レジスタ: AF, BC

このほかに、VDPレジスタのアクセス用のBIOSがSUB-ROMにもあるが、ここでは省略する。BIOSを使う場合、実行速度を考えるとあまり実用的ではない。



## 注意

VDPレジスタアクセスの際には**割り込みを禁止**にした状態で行わなくてはならない。

また、R#15の内容は割り込み禁止を解除する前に0にもどしておかなくてはならない。システムの割り込みルーチンで、S#0の内容を読み出しているの、そのときにR#15の内容が0になっていないと都合が悪いのだ。

VDPに直接アクセスする場合、**タイミングに注意**する必要がある。

VDPコマンドはSCREEN5以降の画面モードで使うこと。それ以外では、動作が保障されていないので注意。

VDPコマンドではVRAMに対してページという考えはなく、連続した座標系を使用するので注意が必要である。例えばページ1の左上の座標は(0, 0)ではなく(0, 256)というように、ページが1つ進むごとに、Y座標が256ずつ加算されるのだ。

## サンプルプログラム

今回は論理演算(TIMF)付きのVRAM間コピーのプログラムを組んでみた。BASICから利用しやすいように、**整数型の配列変数A(n)**にパラメータを設定し、 $U=USR(VARPTR(A(0)))$ のように、配列のポインタをマシン語ルーチンへ渡す型式にした。なお、配列に設定するパラメータの内容は以下のとおりだ。

A(0)=転送元X座標  
A(1)=転送元Y座標  
A(2)=転送先X座標  
A(3)=転送先Y座標  
A(4)=転送するX方向ドット数  
A(5)=転送するY方向ドット数  
このサンプルプログラムの使用例として付録ディスクにリスト2のBASICプログラムを収録しておくので実行してみてください。

### 最後に

VDPコマンドには他にも色々な機能があり、なかなか奥が深い。

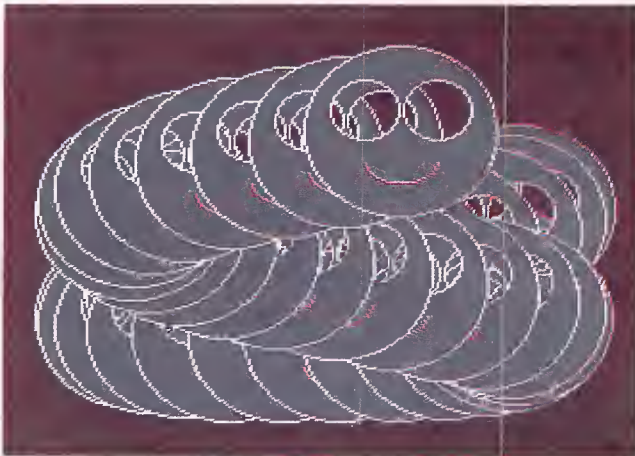
より詳しくはアスキーの『MSX 2テクニカル・ハンドブック』などを参考にして研究してほしい。

余談だが、私はAMIGA1200というパソコンを買ってしまった。強力なカスタムチップ(画像用や音声用など)が搭載されていて、これらがCPUと並列に動作するらしいのだ。OSはマルチタスクだ

し、ヨーロッパ産のデモは凄いらしい、触るたびにそのパワーに感動している。またMSXのフロッピーディスクが自動判別で読み書きできるし、Z80のエミュレータも手に入れたので、MSXのマシン語プログラムの開発・解析にも使えるのだ。

それでは次回まで。(馬場俊輔)

■写真1 リスト2の実行画面



○リスト2の実行画面。行200~210の座標計算を変えれば、動きも変わるぞ

## ●リスト2 サンプルプログラムの使用例(MH8-VDP. BAS)

```
100 COLOR 15,1,1:SCREEN 5
110 CLEAR 200,&HD000:DEFINT A-Z:DIM A(5)
120 BLOAD"MH8-VDP.BIN":DEFUSR=&HD000
130 '
140 GOSUB 250
150 A(0)=0:A(1)=0+256 ' Source X,Y
160 A(4)=81:A(5)=81 ' Length X,Y
170 '
180 BEEP:K$=INPUT$(1):SET PAGE 0,0
190 FOR I=0 TO 63
200 A(2)=88+80*COS(I*.3) ' Destination X
210 A(3)=66+60*SIN(I*.1) ' Destination Y
220 U=USR(VARPTR(A(0))):NEXT
230 BEEP:K$=INPUT$(1):END
240 '
250 SET PAGE 1,1:COLOR 15,0,1:CLS
260 CIRCLE(40,40),40:PAINT(40,40),5,15
270 CIRCLE(25,30),14:PAINT(25,30),0,15
280 CIRCLE(55,30),14:PAINT(55,30),0,15
290 CIRCLE(40,54),15,6,3.3,6.2,.7
300 RETURN
```

左のリストは前ページのサンプルプログラムの使用例だ。

付録ディスクをディスクドライブにセットして、  
RUN"MH8-VDP.BAS"  
と実行するだけでいい。

このプログラムの実行中に2回ほどビーブ音が鳴るが、そのときにはスペースキーなど、何か適当なキーを押して先に進めよう。

行220にあるUSR関数呼び出しの部分が、今回のサンプルであるVDPコマンドのマシン語プログラムを実行する部分だ。

この部分を下のリストのようにCOPY命令に改造して実行してみれば、両者の実行速度の違いがわかるだろう。

220 COPY(0,0)-(81,81),1 TO (A(2),A(3)),0,TPSET:NEXT

### ●かんたん解説

100 画面初期化  
110 マシン語領域確保/整数型宣言/配列変数宣言  
120 マシン語プログラム読みこみ/USR関数定義  
140 元絵作成サブ呼び出し  
150~160 座標など設定  
180 キー入力/ページを0に  
190 メインループ開始  
200~210 転送先座標計算  
220 USR関数呼び出し⇒VDPコマンドのマシン語実行/メインループを繰り返す  
230 キー入力/プログラム終了  
250 ページを1にして初期化  
260~290 元絵作画  
300 もとの処理にもどる

### 割り込みを禁止に

割り込みを禁止する命令には「D I」というのがある。この逆に、割り込みを許可する命令が「E I」というものだ。割り込み処理の中でVDPレジスタをアクセスしているのを禁止しておく必要があるのだ。

### タイミングに注意

VDPをアクセスするとき、I/Oポートがデータの受け渡しをするのだが、瞬間に行うわけではないので、タイミングが合わない

いと暴走することがある。このタイミングは機種によってまちまちで、実行してみて調整していくしかない。調整の仕方としては、入出力命令の間にNOP(なにもしないという命令)を入れるなど、入出力命令が連続して実行されないようにすればよい。ほとんどの場合はだいじょうぶなのだが、もし、ちゃんと動くはずのものが動かないというときには、このようなことも可能性として考えてみるといいだろう。

### 整数型の配列変数

整数型の変数には、2バイトのメモリが割り当てられている。これが配列変数の場合、添字ごとに順番に2バイトずつのメモリが割り当てられる。そこで、その領域の先頭アドレスをUSR関数の引数としてマシン語に渡すことで、大量のデータを渡すことができる。VDPコマンドに必要なデータは2バイト単位になっているものが多いので、そういう意味でも都合がよいのだ。

### VARPTR関数

引数で指定された変数の格納開始アドレスが結果として得られる関数で、VARPTR(A)のような場合、変数Aの格納開始アドレスが得られる。これが、例えば、VARPTR(A(4))のように配列変数が指定された場合には、配列変数A(n)の要素のうち、A(4)の格納開始アドレスが得られるのだ。



# データ&資料①

資料1はVDPコマンドの種類の一覧で、全部で12種類ある。

これらのコマンドのなかで、論理演算の項目が有効となっているものには、論理演算を指定することができる。

論理演算は、資料2のように4ビットのコードで表現する。

指定のしかたは、R#46に設定するデータの上位4ビットをコマンド番号にし、下位4ビットを論理演算コードで指定する。

例えば、LINEコマンドでTEOR(TXOR)の論理演算を指定する場合には、0111011B

というデータをR#46に設定すればいいのだ。

VDPコマンドの実行中は、S#2のCEビットが1になっている。この状態でSTOPを実行すると、VDPコマンドを中断することができる。しかしSTOP以外のコマンドを実行

しようすると、不都合が生じるので注意が必要だ。

各コマンドとも基本的にはコントロールレジスタにデータをセットして、R#46にコマンド

番号をセットすると実行される仕組みになっているが、実行中にS#2のビットを参照しなければいけないものや、データを1バイトずつ送ったり、読み込

んだりしなければいけないものがあるなど、コマンドによって実行方法が異なるので注意。

各コマンドのレジスタの設定は次ページに紹介する。

## ●資料2 論理演算の種類

演算名	BASICでの名称	R#46のb3~b0			
IMP	PSET	0	0	0	0
AND	AND	0	0	0	1
OR	OR	0	0	1	0
EOR	XOR	0	0	1	1
NOT	PRESET	0	1	0	0
TIMP	TPSET	1	0	0	0
TAND	TAND	1	0	0	1
TOR	TOR	1	0	1	0
TEOR	TXOR	1	0	1	1
TNOT	TPRESET	1	1	0	0

## ●資料1 VDPコマンドの種類

種類	コマンドの内容	単位	論理演算	R#46のb7~b4			
HMMC	CPU→VRAM高速転送	バイト	無効	1	1	1	1
YMMM	Y軸方向のVRAM間高速転送	バイト	無効	1	1	1	0
HMMM	VRAM→VRAM高速転送	バイト	無効	1	1	0	1
HMMV	長方形の高速塗りつぶし	バイト	無効	1	1	0	0
LMMC	CPU→VRAM論理転送	ドット	有効	1	0	1	1
LMCM	VRAM→CPU論理転送	ドット	有効	1	0	1	0
LMMM	VRAM→VRAM論理転送	ドット	有効	1	0	0	1
LMMM	長方形の論理塗りつぶし	ドット	有効	1	0	0	0
LINE	直線の描画	ドット	有効	0	1	1	1
SRCH	色コードのサーチ	ドット	無効	0	1	1	0
PSET	点の描画	ドット	有効	0	1	0	1
POINT	色コードの読み出し	ドット	無効	0	1	0	0
STOP	VDPコマンドの中断	—	—	0	0	0	0

※単位とは転送単位のこと、これがバイト単位の場合はX座標の指定は画面モードによって1~4ドット単位になる



## データ&amp;資料②

●資料3 各VDPコマンドのレジスタへのセットする内容

コマンド	R #32	R #33	R #34	R #35	R #36	R #37	R #38	R #39	R #40	R #41	R #42	R #43
HMMC	-	-	-	-	DX (下位)	DX (上位)	DY (下位)	DY (上位)	NX (下位)	NX (上位)	NY (下位)	NY (上位)
YMMM	-	-	SY (下位)	SY (上位)	DX (下位) ※SXを兼ねる	DX (上位)	DY (下位)	DY (上位)	-	-	NY (下位)	NY (上位)
HMMM	SX (下位)	SX (上位)	SY (下位)	SY (上位)	DX (下位)	DX (上位)	DY (下位)	DY (上位)	NX (下位)	NX (上位)	NY (下位)	NY (上位)
HMMV	-	-	-	-	DX (下位)	DX (上位)	DY (下位)	DY (上位)	NX (下位)	NX (上位)	NY (下位)	NY (上位)
LMMC	-	-	-	-	DX (下位)	DX (上位)	DY (下位)	DY (上位)	NX (下位)	NX (上位)	NY (下位)	NY (上位)
LMCM	SX (下位)	SX (上位)	SY (下位)	SY (上位)	-	-	-	-	NX (下位)	NX (上位)	NY (下位)	NY (上位)
LMMM	SX (下位)	SX (上位)	SY (下位)	SY (上位)	DX (下位)	DX (上位)	DY (下位)	DY (上位)	NX (下位)	NX (上位)	NY (下位)	NY (上位)
LMMV	-	-	-	-	DX (下位)	DX (上位)	DY (下位)	DY (上位)	NX (下位)	NX (上位)	NY (下位)	NY (上位)
LINE	-	-	-	-	DX (下位)	DX (上位)	DY (下位)	DY (上位)	Maj (下位) ※長辺ドット数	Maj (上位)	Min (下位) ※短辺ドット数	Min (上位)
SRCH	SX (下位)	SX (上位)	SY (下位)	SY (上位)	-	-	-	-	-	-	-	-
PSET	-	-	-	-	DX (下位)	DX (上位)	DY (下位)	DY (上位)	-	-	-	-
POINT	SX (下位)	SX (上位)	SY (下位)	SY (上位)	-	-	-	-	-	-	-	-

## ●座標データ(各2バイト)

SX 転送元基準点のX座標

SY 転送元基準点のY座標

DX 転送先基準点のX座標

DY 転送先基準点のY座標

NX 領域のX方向ドット数

NY 領域のY方向ドット数

Maj 長辺のドット数

Min 短辺のドット数

CLR 転送・塗りつぶしデータ

## ●R #45の設定

DIX 基準点(SX)からのNXの方向(0=右、1=左)

DIY 基準点(SY)からのNYの方向(0=下、1=上)

MSX 転送元のメモリ選択(0=VRAM、=拡張RAM)

MSD 転送先のメモリ選択(0=VRAM、=拡張RAM)

EQ サーチの終了条件(0=基準色の発見時、1=基準色以外発見時)

MAJ 0=長辺はX方向、1=長辺はY方向(または長辺=短辺)



## ●HMMCとLMMC

これらのコマンドでは、実行中1バイトずつデータを転送する必要がある。まずS#2のOEビットが0(終わり)か判定し、1なら次にTRビットが1(受入れOK)か判定して、さらに1ならデータをR#44に転送するのだ。

## ●LMCM

これは前述のコマンドの逆で、まずS#2のTRビットが1か判定し、1ならS#7からデータを読む。次にOEビットが0か判定し、1なら繰り返すのだ。  
レジスタへのセットアップでS#7

を空読みしてTRビットを0にしておく必要がある。

また、コマンドが終了しても、TRビットが1ならデータが送られてきているので注意。

## ●SRCH

S#2のOEビットが0になり、コ

マンドが終了したあとでS#2のBDビットを参照する。これが1のときは指定した条件でのコマンド終了で、発見したX座標がS#8(下位)とS#9(上位)に格納されている。BDビットが0のときは、画面の端まで検索して未発見だったときの終了となる。

R#44	R#45	R#46	補 足
転送データの1バイト目をセット	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>0</div><div>—</div><div>MXD</div><div>—</div><div>DIY</div><div>DIX</div><div>—</div><div>—</div> </div>	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>1</div><div>1</div><div>1</div><div>1</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div> </div>	S#2のOEビットが0で終了。S#2のTRビットが1になったらR#44にデータをセット
—	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>0</div><div>—</div><div>MXD</div><div>—</div><div>DIY</div><div>DIX</div><div>—</div><div>—</div> </div>	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>1</div><div>1</div><div>1</div><div>0</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div> </div>	転送領域は左右どちらかの画面端までで、方向はY方向に限定。DIX:0=右端まで、1=左端まで
—	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>0</div><div>—</div><div>MXD</div><div>MXS</div><div>DIY</div><div>DIX</div><div>—</div><div>—</div> </div>	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>1</div><div>1</div><div>0</div><div>1</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div> </div>	
領域を埋めるデータをセット	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>0</div><div>—</div><div>MXD</div><div>—</div><div>DIY</div><div>DIX</div><div>—</div><div>—</div> </div>	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>1</div><div>1</div><div>0</div><div>0</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div> </div>	塗りつぶすデータは1バイト単位なので画面モードによってドット数が変化する
転送データの1バイト目をセット	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>0</div><div>—</div><div>MXD</div><div>—</div><div>DIY</div><div>DIX</div><div>—</div><div>—</div> </div>	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3~b0</div> <div>1</div><div>0</div><div>1</div><div>1</div><div>論理演算コード</div> </div>	HMMCと同様の動作をするが、転送データは1バイトで1ドットを表すので注意
—	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>0</div><div>—</div><div>—</div><div>MXS</div><div>DIY</div><div>DIX</div><div>—</div><div>—</div> </div>	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>1</div><div>0</div><div>1</div><div>0</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div> </div>	S#2のTRビットが1になっていればS#7よりデータを読む。S#2のOEビットが0で終了
—	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>0</div><div>—</div><div>MXD</div><div>MXS</div><div>DIY</div><div>DIX</div><div>—</div><div>—</div> </div>	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3~b0</div> <div>1</div><div>0</div><div>0</div><div>1</div><div>論理演算コード</div> </div>	
領域を埋めるデータをセット	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>—</div><div>—</div><div>MXD</div><div>—</div><div>DIY</div><div>DIX</div><div>—</div><div>—</div> </div>	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3~b0</div> <div>1</div><div>0</div><div>0</div><div>0</div><div>論理演算コード</div> </div>	YMMMと同様の動作をするが、塗りつぶすデータは1ドット単位なので注意
描画色データをセット	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>0</div><div>—</div><div>MXD</div><div>—</div><div>DIY</div><div>DIX</div><div>—</div><div>MAJ</div> </div>	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3~b0</div> <div>0</div><div>1</div><div>1</div><div>1</div><div>論理演算コード</div> </div>	誤動作を防ぐために、MAJとMinおよびMAJビットの設定は必ず行うこと
基準となる色コードをセット	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>—</div><div>—</div><div>MXD</div><div>—</div><div>—</div><div>DIX</div><div>EQ</div><div>—</div> </div>	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>0</div><div>1</div><div>1</div><div>0</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div> </div>	DIXはサーチ方向。S#2のBDビットが1なら発見して終了。S#8とS#9に発見したX座標
書き込む色コードをセット	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>0</div><div>—</div><div>MXD</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div> </div>	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3~b0</div> <div>0</div><div>1</div><div>0</div><div>1</div><div>論理演算コード</div> </div>	
—	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>—</div><div>—</div><div>—</div><div>MXS</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div> </div>	<div> <div>b7</div><div>b6</div><div>b5</div><div>b4</div><div>b3</div><div>b2</div><div>b1</div><div>b0</div> <div>0</div><div>1</div><div>0</div><div>0</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div><div>—</div> </div>	S#7に指定した座標の色コードが格納される



ここではSUB-ROMにあるビットブロックトランスファと呼ばれるBIOSを紹介する。

これはBASICのCOPY命令に相当し、VRAM間のコピーはもとより、配列変数(メモリ)やディスクファイルとのやり取りも行える。

ワークエリアにデータをセットして呼び出すだけでいいので、VDPコマンドよりも手軽に使える利点があり、知っておくととても便利だ。

VDPコマンドと関係ないようにも思えるが、ワークエリアに設定するデータなどを見ると、VDPコマンドと深く関係があることがわかるだろう。

SUB-ROMにあるBIOSを呼び出す方法にはいくつかあるが、かんたんなやり方は、  
LD IX,BLTVV  
CALL EXTROM

のようにして、IXレジスタに呼び出したいBIOSのアドレスを設定し、015FHにあるEXTROMというBIOSを呼び出せばよい。

ディスクとのやり取りをする場合にエラーが発生したときは、BASICのエラー処理が実行され、メッセージを表示してプログラムが中断してしまうので注意が必要だ。

#### ●資料4 VRAM間のCOPY

##### ・BLTVV (0191H/SUB)

機能: VRAM間の転送  
入力: HLレジスタにF562Hを設定  
さらに以下のワークエリアを設定  
(F562H~F563H) SX⇒転送元X座標  
(F564H~F565H) SY⇒転送元Y座標  
(F566H~F567H) DX⇒転送先X座標  
(F568H~F569H) DY⇒転送先Y座標  
(F56AH~F56BH) NX⇒転送するX方向ドット数  
(F56CH~F56DH) NY⇒転送するY方向ドット数  
(F56FH) R#45と同様に設定  
(F570H) 論理演算コード  
出力: Cyフラグをリセット  
レジスタ: すべての内容が破壊される

#### ●資料5 RAM(配列変数)とVRAM間のCOPY

##### ・BLTVM (0195H/SUB)

機能: 配列変数からVRAMに転送する  
入力: HLレジスタにF562Hを設定  
さらに以下のワークエリアを設定  
(F562H~F563H) 配列変数の格納アドレス  
(F564H~F565H) DX⇒転送先のX座標  
(F566H~F567H) DY⇒転送先のY座標  
(F568H~F569H) R#45と同様に設定  
(F570H) 論理演算コード  
出力: データ個数に異常があればCyフラグをセット  
レジスタ: すべての内容が破壊される

##### ・BLTMV (0199H/SUB)

機能: VRAMから配列変数に転送する  
入力: HLレジスタにF562Hを設定  
さらに以下のワークエリアを設定  
(F562H~F563H) SX⇒転送元X座標  
(F564H~F565H) SY⇒転送元Y座標  
(F566H~F567H) 配列変数の格納アドレス  
(F568H~F569H) NX⇒転送するX方向ドット数  
(F56CH~F56DH) NY⇒転送するY方向ドット数  
(F56FH) R#45と同様に設定  
出力: Cyフラグをリセット  
レジスタ: すべての内容が破壊される

#### ●資料7 配列変数で確保しておくメモリ領域

##### ・SCREEN5/SCREEN7

X方向ドット数 × Y方向ドット数 ÷ 2 + 4 (バイト)

##### ・SCREEN6

X方向ドット数 × Y方向ドット数 ÷ 4 + 4 (バイト)

##### ・SCREEN8

X方向ドット数 × Y方向ドット数 + 4 (バイト)

#### ●資料8 ファイル名データの形式

例: 「SAMPLE. GRP」というファイル名の場合

DEFB 22H, 'SAMPLE. GRP', 22H, 0

↑ ファイル名の文字列データ  
↑ " "のキャラクタコード  
↑ 終了マーク

#### ●資料6 ディスクとRAM(配列変数)、VRAM間のCOPY

##### ・BLTVD (019DH/SUB)

機能: ディスクからVRAMに転送する  
入力: HLレジスタにF562Hを設定  
さらに以下にワークエリアを設定  
(F562H~F563H) ファイル名の格納アドレス  
(F564H~F565H) DX⇒転送先X座標  
(F566H~F567H) DY⇒転送先Y座標  
(F568H~F569H) R#45と同様に設定  
(F570H) 論理演算コード  
出力: 設定に異常があればCyフラグをセット  
レジスタ: すべての内容が破壊される

##### ・BLTDV (0199H/SUB)

機能: VRAMからディスクに転送する  
入力: HLレジスタにF562Hを設定  
さらに以下にワークエリアを設定  
(F562H~F563H) SX⇒転送元X座標  
(F564H~F565H) SY⇒転送元Y座標  
(F566H~F567H) ファイル名の格納アドレス  
(F568H~F569H) NX⇒転送するX方向ドット数  
(F56CH~F56DH) NY⇒転送するY方向ドット数  
(F56FH) R#45と同様に設定  
出力: Cyフラグをリセット  
レジスタ: すべての内容が破壊される

##### ・BLTMD (01A5H/SUB)

機能: ディスクから配列変数にデータをロードする  
入力: HLレジスタにF562Hを設定  
さらに以下にワークエリアを設定  
(F562H~F563H) ファイル名の格納アドレス  
(F564H~F565H) 配列変数の格納アドレス  
(F566H~F567H) ロード領域の終了アドレス  
出力: データ個数に異常があればCyフラグをセット  
レジスタ: すべての内容が破壊される

##### ・BLTDM (01A9H/SUB)

機能: VRAMから配列変数に転送する  
入力: HLレジスタにF562Hを設定  
さらに以下にワークエリアを設定  
(F562H~F563H) 配列変数の格納アドレス  
(F564H~F565H) セーブ領域の終了アドレス  
(F566H~F567H) ファイル名の格納アドレス  
出力: Cyフラグをリセット  
レジスタ: すべての内容が破壊される



# ファンダム 情報局

情報箱

## あの『LOST WING』をマウスで操作

1992年8月号に掲載、スーパープロコレ4にも収録されている、あの超よくできているシューティングゲーム『LOST WING』をマウスで操作するための改造法が、長沢良和くん(群馬・17歳)から送られてきたので紹介しよう。

改造部分は行280と行620。下

のリストの赤字部分のように書き換え、行622を付け加えればOK。これで小刻みな動きや、すばやい大きな動きまで自由自在。パッド操作でクリアできなかったところでも、これならクリアできるかもしれない。ちょっと連射がづらいけど。

(ち)

```
280  '7EFEF0C03239C1C91AD68012D07EFE64280
83438023535CDE9C7237EFE40C834380235353E2
3324ED8C9CD00BF00000000000000000000000000
00000000000000007B86FEB430015F237A86FE833
00157ED537CD8CD91D1283B06042190D82B2B2B2
B3ABFD7B7201D7EFED1202710EF010008CD32CF
620  CLEAR9,&HBEFF:DEFUSR=PEEK(-2442)+PEEK
K(-2441)*256+16:AD=&HDA00
622  FORI=0TO33:POKE&HBF00+I,VAL("&H"+MID
$("D9 3E 0C CD DB 00 3E 0E CD DB 00 08 3
E 0D CD DB 00 D9 21 FF BF 77 08 2B 77 3A
7C D8 5F 3A 7D D8 57 C9",I*3+1,2)):NEXT
```

質問箱

## スプライトが消えてしまう

**Q** SCREEN5でスプライトを2枚重ねて表示するとき、表示される色をORの色にしようとしたらスプライトが消えてしまう。タイミングが悪いのでしょうか？

(長野・寺島永師/13歳)

**A** スプライトモード2での多色スプライトの意味は知っているけど、いまい方法がわからないということらしい。原因は、両方のスプライトとも重ね合わせの指定があることだ。COLORSPRITE命令で設定する色データに64を加えるのはいいが、両方ともそうして

はいけない。これは「自分より小さいスプライト面のスプライトと重なります」というような意味があるので、スプライト面の小さいほうには64を加えないでいいのだ。つまり、重ね合わせて表示するスプライトのうち、いちばん上(表示されるスプライト面の小さい方)のスプライトはそのままふつうに表示して、2枚目からの重ねたいスプライトの色に64を加えていくということだ。両方とも64を加えてしまうと、それらより上のスプライト面にスプライトが表示されるまで、画面には現れないのだ。

(M)

情報箱

## 6-7月号B・P『MOVE・LINE』の訂正

6-7月情報号のBASICビクニック『MOVE・LINE』(原案=うどん・てんどん、プログラム責任=編集部・コルサ)に以下のような問題点がありました。

【問題点】78ページ1段目4行目~8行目の指示に従って行120をマウス用に修正して実行し、左ボタンを押すと、Illegal function call in 280というエラーが出る。

【原因】行280の先頭で呼び出し

た行520以降のサブルーチンで変数Pが-1の値をとり、その変数Pが配列Xのなかで使われているため。

【訂正と対策】行540を

540 PP=PAD(12)

と変更する。

原作はもともとマウス専用で上記のようなバグはありません。編集部で改造し、最後に変数名の見直しと変更をしたときに、このバグが混入したようです。確認不足でした。

(コ)

Special  
News

# スーパープロコレ

# 5

92年11月情報号から93年6-7月情報号の掲載作品より、第6回プロコンのマイククロキャビン賞受賞作や読者大賞受賞作などの大物作品を収録。また連載開始から93年6-7月情報号までをまとめた「マシン語の気持ち 基礎編」も見逃せない。

# 7月31日発売

発行：徳間書店インターメディア  
発売：徳間書店

AB版/152ページ/予価1980円(税込)



# PADでPAT

by Cock-M

MSX 2/2+VRAM64K

▶遊び方は22ページ

## 解説

### ■変数の意味

#### ・座標用変数

T、U ボールの座標増分

V、W グリーンの傾斜

X、Y ボールの座標

#### ・その他の変数

A マウス入力用

P ホールインした回数

Q 打数

S ステージ数-1

Z ホールインフラグ⇒0=ハズレ、1=ホールイン

### ■プログラム解説

#### 1 初期設定

●画面の色設定●座標以外の変数を整数型に宣言●画面モード、スプライトサイズ設定、および乱数初期化●スプライトパターン定義●ファンクションキーの表示禁止●グラフィック画面への文字表示準備●ホール表示●スプライト衝突時の割りこみ先指定・許可

#### 2 グリーン設定

●打数更新●グリーンの傾斜表示の消去●グリーンの傾斜設定●ボールの位置初期化●グリーンの傾斜表示●ボール表示●ホールインフラグ初期化●ステージ数表示

#### 3 マウスクリア

●マウス入力(行7を呼び出す)●マウスが静止しているか判定⇒【動いていれば】行3へ飛び

#### 4 打ち出し判定

●マウス入力●ボールを打ったか判定⇒【マウスの動きが弱いまたは画面下方向なら】行4へ飛び

#### 5 ボール移動

●ボールの座標増分にグリーンの傾斜を加味する●ボールの減速計算●ボールの座標更新●ボール表示●ボールの移動継続判定⇒【ボールが画面内にあって、X、Y座標の移動増分の合計が一定値以上なら】行5へ飛び

#### 6 結果表示

●ホールイン数更新●結果の円

表示⇒入れば中を赤く塗る●10回打ったか判定⇒【打っていれば】行9へ飛び【まだなら】行2へ飛び

#### 7 マウス入力サブ

●マウス入力●X、Y座標増分読みこみ●もとの処理へもどる

#### 8 ホールインサブ(スプライト衝突時の割りこみ処理)

●ボール消去●ホールインフラグ設定●行6へもどる

#### 9 クリア判定

●ステージクリア判定⇒【6回以上いれたらクリア】ステージ数更新／全ステージクリア判定⇒【ステージをクリアしたら】メッセージ表示／行10へ飛び【まだなら】ホールイン数、打数初期化／画面消去／行2へ飛び

#### 10 ゲームオーバー

●効果音●グリーンの色切り換え●スペースキーの入力判定⇒【入力があれば】行10へ飛び【入力があれば】プログラムを再実行する

## 補足と注意

ステージクリアの条件は、6回以上ホールインさせることとなっているのだが、投稿時の作品では、ホールインが5回以下でもクリアしてしまうことがあった。

調べた結果、ホールイン判定に使われているスプライト衝突割りこみの実行方法に問題があった。

リストの行1で割りこみ先指定を行ったあと、直後で許可も行い、プログラム中はそのままずっと割りこみ許可の状態になっていた。

スプライト衝突割りこみ処理を見てみると、習慣的に行われているSPRITEOFFがない。

このこととスプライト衝突割りこみのタイミングのズレからこのような誤動作が生じたのだ。

実行に支障があるわけではないので、リストの下にこれらを修正するための改造リストを掲載した。

作者の意図した条件で遊びたいという人は、改造してみるといい。(MORO)

## PADPAT .FD8

```
1 COLOR15,12,12:DEFINT A-S:SCREEN5,0,RND(-TIME):SPRITE$(0)="<"+STRING$(4,255)+"<":KEYOFF:OPEN"GRP:"AS#1:PUTSPRITE1,(100,20),1,0:ONSPRITEGOSUB8:SPRITEON
2 Q=Q+1:LINE(150,150)-(255,211),12,BF:V=RND(1)*2-1:W=RND(1)*2-1:X=100:Y=80+S*20:LINE(230,180)-(230+V*20,180+W*20),15:PSET(230,180),1:PUTSPRITE0,(X,Y),15:Z=0:PSET(0,0):PRINT#1,"STAGE"S+1
3 GOSUB7:IFU<>0THEN3
4 GOSUB7:IFU>-10THEN4
5 T=T+V/5:U=U+W/5:T=T*.95:U=U*.95:X=X+T:Y=Y+U:PUTSPRITE0,(X,Y),15:IFX<258ANDX>0ANDY>0ANDY<205ANDABS(T+U)>2THEN5
6 P=P+Z:CIRCLE(Q*8,200),4,4:PAINT(Q*8+4-Z*4,200),8,4:IFQ=10THEN9ELSE2
7 A=PAD(12):T=PAD(13):U=PAD(14):RETURN
8 PUTSPRITE0,(256,-15):Z=1:RETURN6
9 IFP>5THENS=S+1:IFS=7THENPSET(16,16):PRINT#1,"クリアーだ!!":GOTO10ELSEP=0:Q=0:CLS:GOTO2
10 BEEP:COLOR=(12,RND(1)*8,0,0):IFSTRIG(0)=0THEN10ELSERUN
```

### ●クリアをシビアにする改造リスト

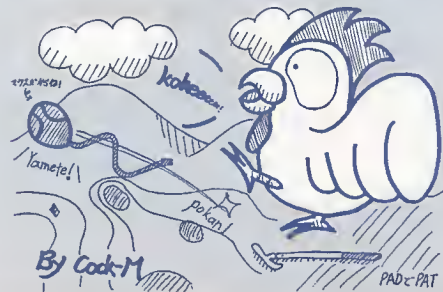
```
4 GOSUB7:IFU>-10THEN4 ELSE SPRITEON
6 SPRITEOFF:P=P+Z:CIRCLE(Q*8,200),4,4:PAINT(Q*8+4-Z*4,200),8,4:IFQ=10THEN9ELSE2
```

## プログラマからひとこと

### PADでナイスショット

モグモグモグモグ……ゴング……ニャーオ……どなたですか……ガチャッ……。(ここから先は超速く読んでね)  
ど久しぶりのCock-Mです。突然ですがいいことがあります。1992年2月号39ページの「槍投げ100m」は1画面だぞ、4画面じゃないぞ。さてさて、この「PADでPAT」は、実は友人A君とくだらない話をしていた生まれたゲームです。パワーアップバージョンで「PADでナイスショット」とか考えたけど、マウスがいくつあっても足りなくなりそうなのでやめました。最後にさっき紹介した、このゲームの源となったA君からひとことあるので聞いてやってください……A君どうぞ。月にかわっておしおきしちゃう。ムーンクリスタルパ……ガチャ。モグモグモグモグ……。

Cock-M 群馬・17歳





## TANK タンク

by S-II

MSX MSX2/2+RAM8K

▶遊び方は23ページ

### 解説

#### ■変数の意味

##### ・スプライト座標

W、V ダストの位置(スプライト座標)

X、Y タンクの位置(スプライト座標)

##### ・その他の変数

A 前進か(1)後退か(-1)

B、C スプライトジェネレータテーブル設定時の一時変数

F ダストの飛行フラグ(1・0)

H タンクの向いている方向=スプライトパターン番号

I、J ループ用

L キー入力(253:D、254:C)

Q レベル(3分の1がダストの飛行速度)

R キー入力(251:M、254:K)

S スコア

Z ハイスコア

・スプライトパターン番号

0~15 タンク

(上向きのタンクのパターン番号は0。そこから左→下→右と左回りに順に向きを変えていくとパターン番号も順に増えていく。面番号は0)

16 ダスト(面番号1)

#### ■プログラム解説

##### 1 プログラム初期化

●整数型宣言/画面初期化/FN関数定義/スプライトジェネレータテーブル設定(0~15)

##### 2 ゲーム初期化

●スプライトパターン定義●ゲーム画面を描く(10:危険地帯、7:廃棄場、12:安全空間)●変数初期化●スプライト衝突割り込み定義

##### 3 メインループ

●ダストが飛行中のときホールド判定(スコア加算/フラグ設定/スプライト衝突割り込み禁止)●ダストを廃棄したときダストを出す(飛行速度更新/フラグ設定/スプライト衝突割り込み許可)●ダストをホールド

しているときのダストの移動計算

##### 4 タンク出撃/

●ダスト表示●キー入力●タンクの移動・表示●危険地帯侵入判定

##### 5 ゲームオーバー(スプライト衝突割り込みサブ)

●ダスト出現直後の判定(リプレイのときダストを消していなため、衝突後のリプレイで開始直後に必ず衝突割り込みが発生する)●ハイスコアの更新・表示

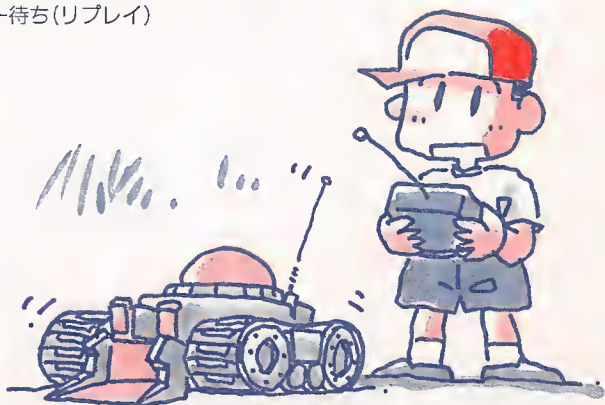
##### 6 リプレイ

●割り込み禁止●デモとトリガー待ち(リプレイ)

### 補足と注意

右のキー(K・M)を押すと左前または左後ろに進み、左のキー(D・C)を押すと右前または右後ろに進むようになっているが、これを逆にした人は、行4の2行目「+ (L=2 5 3 ORR=2 5 1) - (L=2 5 4 ORR=2 5 4)」の「+」と「-」を逆にするとい(おなじ行内の後のほうによく似た部分があるので、修正箇所を間違わないように注意してほしい)。

(ジキル)



TANK .FD8.

### プログラマからひとこと

#### あやふやです

私の師である谷口先生が大野高校へ転任されました。でも夏は別府で飲み会やるから帰ってきてね。冒頭が私事ですいません。S-IIです。しかし、最近のMFファンは対応機種がどうもあやふやですね。ターボRやZ+とあって、MSX2で可能な場合が多々ありますよ。R800・V9958・DOS2・漢字ROMなどのどれが必要であるかはっきりさせてほしいものです。そーいえばBAO活も隔月になる様で、これじゃ偶数月はなにも買おう本がないよーっ……ラジオライフでも買おうか(笑)。

S-II 山口・20歳



```
1 DEFINT A-Z:COLOR15,0:SCREEN2,1:DEFFNP(A)=VAL(MID$( "1000124567776532", (A+32) MOD 16+1,1)):FOR I=0 TO 15:A=I*8:FOR J=0 TO 2:B=J*4+I:C=B+4:LINE(A+FNP(B),FNP(C))-(A+FNP(-B),FNP(-C)),15:NEXT:FOR J=ATO A+7:VPOKE 14336+J,VPEEK(J):NEXT J,I:OPEN"GRP:"AS#1
2 SPRITE$(16)="タ":CLS:LINE(0,0)-(15,191),10,BF:LINE(16,0)-(127,191),7,BF:LINE(16,20)-(127,171),12,BF:X=40:Y=90:H=12:W=20:V=0:F=0:Q=6:S=0:ONSPRITEGOSUB5
3 IFF THEN W=W-Q*3:IFX+1<WANDW<X+11ANDY+1<VANDV<Y+11THENBEEP:S=S+1:F=0:SPRITEOFF:ELSELSEIFPOINT(W,V)=7THENW=250:V=RND(1)*152+20:Q=Q+1:F=1:SPRITEONELSEW=X+6:V=Y+6
4 PUTSPRITE1,(W,V),6,16:L=PEEK(-1048):R=PEEK(-1047):H=(16+H+(L=253ORR=251)-(L=254ORR=254))MOD16:A=(L=254ORR=251)-(L=253ORR=254):X=X+A*(FNP(H)+FNP(8-H)-7):Y=Y+A*(FNP(H+4)+FNP(4-H)-7):PUTSPRITE0,(X,Y),15,H:IFW<15ORX<8ORX>120THENGOSUB5ELSE3
5 IFW=250THENRETURNELSEZ=Z-(S-Z)*(S>Z):PSET(140,90),0:PRINT#1,"SC:"S"/HS:"Z
6 SPRITEOFF:I=(I+1)MOD9:CIRCLE(X+7,Y+7),I,6+I:IFSTRIG(0)THENRETURN2ELSE6
```



# 虹色ディスプレイ

by OCT1772

MSX 2/2+ VRAM64K

遊び方は33ページ

## 解説

### ■変数の意味

A マシン語の書き込みアドレス

A\$ マシン語データ読み込み用

I、J ループ用

S スピード

U USR関数用

### ■プログラム解説

#### 1 初期設定

●画面色設定 ●マシン語領域確保 ●変数を整数型に宣言 ●マシン語データ書き込み ●VDPのポート番号を調べる ●ファンク

ションキー2の設定

#### 2 虹色ディスプレイ

●色変化スピードの入力 ●USR関数定義 ●マシン語ルーチン実行 ●USR関数再定義 ●ファンクションキー1の設定

#### 3~5 マシン語データ

#### ■マシン語解説

D800~D83E 走査線割り込み設定

D800~D80A ワークエリア初期化

D80B~D815 H. KEY I を &HD8D9 番地 ~&HD8DD 番地へコピー  
D816~D820 割り込みルーチンを接続

D821~D82F 割り込みライン設定

D830~D83E 走査線割り込み設定・リターン

D83F~D85D 走査線割り込み解除

D83F~D84A H. KEY I を元に戻す

D84B~D85D 走査線割り込み解除・リターン

D85E~D8DD 割り込みルーチン

D85E~D877 割り込みの原因を調べ、走査線割り込みでなければ &HD8D9 番地へ

D878~D88E パレット書き換え

D88F~D8D2 書き込むパレットデータと割り込みラインの決定

D8D3~D8D8 割り込みライン設定

D8D9~D8DD H. KEY I の実行

### ■ワークエリア

D700 ステータス・レジスタ読み出し用ポートアドレス

D701 コントロール・レジスタ書き込み用ポートアドレス

D702 書き込みを行うパレットデータの通し番号

D703 割り込みライン

D704 カウント用

D705 カウント用(保存用)

D8DE~D913 パレットデータ

## 補足と注意

### ■走査線割り込み設定

走査線割り込みを可能にするには、R#0のビット4を1にし、H. KEY I (&HFD9A番地から6バイト)と呼ばれるフックを書き換える。そして割り込みを発

### ●虹色ディスプレイのソースリスト

NIZI .SIM

1000 ;\*\*\*\* NIZI IRO VSYNC \*\*\*\*

1010 ORG 0D800H

1020 PALNUM: EQU 0D702H

1030 LINE: EQU 0D703H

1040 WAIT: EQU 0D704H

1050 HWAIT: EQU 0D705H

1060 RDVDP1: EQU 0D700H

1070 WRVDP1: EQU 0D701H

1080 RG0SAV: EQU 0F3DFH

1090 HKEYI: EQU 0FD9AH

1100 ;\*\*\*\* VSYNC ON \*\*\*\*

1110 VSYON: DI

1120 XOR A

1130 LD (PALNUM), A

1140 LD A, (HWAIT)

1150 LD (WAIT), A

1160 ;OLD HOOK SAVE

1170 LD HL, HKEYI

1180 LD DE, OLDHOK

1190 LD BC, 5

1200 LDIR

1210 ;NEW HOOK SET

1220 LD A, 0C3H

1230 LD (HKEYI), A

1240 LD HL, VSYNC

1250 LD (HKEYI+1), HL

1260 ;VDP R#19 = 0BDH

1270 LD A, (WRVDP1)

1280 LD C, A

1290 LD D, 093H

1300 LD A, 0BDH

1310 LD (LINE), A

1320 OUT (C), A

1330 OUT (C), D

1340 ;VDP R#0 = R#0 OR 10H

1350 LD HL, RG0SAV

1360 LD A, (HL)

1370 OR 10H

1380 LD (HL), A

#### ■各種ラベル定義

Aセンブル開始番地定義

各種ラベル定義

#### ■走査線割り込み設定

割り込み禁止

A←0

各種ワークエリアの初期化

(WAIT)←(HWAIT)

●フックの内容の保存

HLレジスタに設定したアドレスから連続した5バイトをDEレジスタに設定したアドレス以降へコピーする

#### ●割り込みルーチンの接続

A←&HC03 (ジャンプコード)

フックの書き換え

HL←割り込みルーチンのアドレス

フックの書き換え

#### ●割り込みラインの設定

C←コントロールレジスタ書き込みポートアドレス

D←&HB0+10

A←割り込みラインの初期値

割り込みライン用ワークの初期化

ポートへの出力(書き込みデータ)

ポートへの出力(レジスタの指定)

#### ●走査線割り込みの設定

HL←R#0のワークのアドレス

A←R#0の内容

ビット4のセット

ワークに変更内容を書き込む

```

1390 OUT (C), A
1400 LD A, 80H
1410 OUT (C), A
1420 EI
1430 RET
1440 ;**** VSYNC OFF ****
1450 ;RECOVER HOOK
1460 VSYOFF: DI
1470 LD HL, OLDHOK
1480 LD DE, HKEYI
1490 LD BC, 5
1500 LDIR
1510 ;VDP R#0 = R#0 AND 0EFH
1520 LD A, (WRVDP1)
1530 LD C, A
1540 LD HL, RG0SAV
1550 LD A, (HL)
1560 AND 0EFH
1570 LD (HL), A
1580 OUT (C), A
1590 LD A, 80H
1600 OUT (C), A
1610 EI
1620 RET
1630 ;**** MAIN ****
1640 ;VDP S#1 CHECK
1650 VSYNC: LD DE, (RDVDP1)
1660 LD C, D
1670 LD HL, 18FH
1680 OUT (C), H
1690 OUT (C), L
1700 LD C, E
1710 IN A, (C)
1720 LD C, D
1730 DEC H
1740 OUT (C), H
1750 OUT (C), L
1760 AND 1
1770 JP Z, OLDHOK
1780 ;PALET CHANGE
1790 LD HL, 0F90H
1800 OUT (C), H
1810 OUT (C), L
1820 INC C

```

ポートへの出力(書き込みデータ)  
A←&HB0+0  
ポートへの出力(レジスタの指定)  
割り込み禁止の解除  
BAS I Cに戻る

#### ■走査線割り込みの解除

●フックの内容を元に戻す

割り込み禁止

HLレジスタに設定したアドレスから連続した5バイトをDEレジスタに設定したアドレス以降へコピーする

#### ●走査線割り込みの解除

C←コントロールレジスタ書き込みポートアドレス

HL←R#0のワークのアドレス

A←R#0の内容

ビット4のリセット

ワークに変更内容を書き込む

ポートへの出力(書き込みデータ)

A←&HB0+0

ポートへの出力(レジスタの指定)

割り込み禁止の解除

BAS I Cに戻る

#### ■割り込みルーチン

●割り込みの原因調査

C←コントロールレジスタ書き込みポートアドレス

H←1 (S#1) ; L←&HB0+15

ポートへの出力(書き込みデータ)

ポートへの出力(レジスタの指定)

C←ステータスレジスタ書き込みポートアドレス

A←S#1の内容

C←コントロールレジスタ書き込みポートアドレス

H←0

ポートへの出力(書き込みデータ)

ポートへの出力(レジスタの指定)

ビット0以外をクリア

ビット0が1ならOLDHOKへ

●パレットの書き換え

H←15(パレット15) ; L←&HB0+16

ポートへの出力(書き込みデータ)

ポートへの出力(レジスタの指定)

C←パレットレジスタ書き込みポートアドレス

〈ファンダムニュース/ここだけの話①〉スーパープロコレ5のために過去のMファンを読むシゲル。今はホモだとかいわれているシゲルだが、編集部に入ったばかりのころは「めずらしい正当派人材」などといわれていたのだ。ペンネームも「にい」なんていうつまらないものだったしね。いったい彼になにがあったのか？ それはそのうち明らかになる。といいな。(ちえ熱)



生させるラインはR#19に設定する。また、ユーザールーチン処理後は元々のフックの内容を実行させる事が必要だ。詳しくは『データバック』や、ソースリストをよく見て研究して欲しい。

## ■パレット設定の方法

赤、青、緑の輝度(それぞれ0~7の8段階)をパレットに設定するには、R#16にパレット番号を設定してから、パレットレジスタ書き込みポート(メインROMの7番地の内容+2=通常は&H9A)に2回に分けてデータを書き込む。まず赤の輝度×16+青の輝度を出力してから、次に緑の輝度を出力する。なお、この時点でR#16の内容はインクリメントされている(連続したパレットの設定が楽にできる)。

書き込み専用のレジスタであるので読み出すことはできない。だから、他のプログラムが参照するレジスタの値は書き込む前にワークエリアに書き込む内容を保存しておくことになっている。そのワークエリアとしてR#0~R#7には&HF3DF~&HF3E6番地が、R#8~R#23には&HFFE7~&HFFF6番地(MSX2で追加された)が、R#25~R#27には&HFFFA~&HFFFC番地(MSX2+で追加された)が割り当てられている。

コントロール・レジスタへの書き込みや、ステータス・レジスタの読み出し方などの具体的な方法については、『マシン語の気持ち』を参照のこと。

(馬場俊輔)

## ■その他

コントロール・レジスタは、書

1830	LD	HL, PALET	HL←パレットデータテーブルの先頭アドレス
1840	LD	A, (PALNUM)	A←パレットへ書き込むデータの番号
1850	LD	E, A	
1860	LD	D, 0	
1870	ADD	HL, DE	HL←パレットデータのアドレス
1880	OUTI		ポートへの出力(赤と青の輝度)
1890	OUTI		ポートへの出力(緑の輝度)
1900	DEC	C	C←コントロールレジスタ書き込みポートアドレス
1910	; COUNT		
1920	LD	B, A	●パレットデータの決定など
1930	LD	A, (LINE)	B←パレットへ書き込むデータの番号
1940	CP	0BDH	A←割り込みライン数のワーク内容
1950	JP	NZ, GO3	もしA≠&HBDならGO3へ
1960	LD	A, 0DH	A←&H0D
1970	JP	GO2	GO2へ
1980	GO3:	ADD	A←A+&H10
1990	CP	0BDH	
2000	JP	NZ, GO2	もしA≠&HBDならGO2へ
2010	LD	(LINE), A	(LINE)←A
2020	LD	H, A	H←A
2030	LD	A, (WAIT)	A←(WAIT)
2040	DEC	A	A←A-1
2050	JP	NZ, GO4	もしA≠0ならばGO4へ
2060	LD	A, (HWAIT)	
2070	LD	(WAIT), A	(WAIT)←(HWAIT)
2080	LD	A, 30	A←30
2090	JP	GO5	GO5へ
2100	GO4:	LD	(WAIT), A
2110	LD	A, 32	(WAIT)←A
2120	JP	GO5	A←32
2130	GO2:	LD	(LINE), A
2140	LD	H, A	GO5へ
2150	LD	A, 2	(LINE)←A
2160	GO5:	ADD	A←2
2170	CP	54	A←A+B
2180	JP	C, GO1	もしA<54ならばGO1へ
2190	SUB	54	A←A-54
2200	GO1:	LD	(PALNUM), A
2210	; VDP R#19 SET		パレットデータ番号のワーク更新
2220	LD	L, 93H	●割り込みライン設定
2230	OUT	(C), H	L←&HB0+19
2240	OUT	(C), L	ポートへの出力(書き込みデータ)
2250	OLDHOK:	RET	ポートへの出力(レジスタ指定)
2260	RET		●書き換える前のフックの内容

## プログラマからひとこと

### 壊れたまんま…?

お久しぶりですのOCT1772です。1年半ぶりでしょうか。それにしても、とうとうMFファンが隔月刊になってしまいましたね。いつかはくるとは思っていました……。わたしとしては季刊になってほしいから、いつまでも続けてほしいと思っています。大変でしょうけど、がんばってほしいです。

話は変わりますが、6-7月情報号のGTフォーラムというコーナーでXDJのFM音源の故障について書かれてありましたが、修理に7000円もかかるとはびっくり。ASCA T発行の「MSXテクニカルハンドブック」の93ページによるとメーカー修理に出せば、たとえ保証期間が過ぎていようが無料で修理してくれる、と書いてあります。この解答の違いはいい……。わたしのXDJもいまだ修理に出さずFM音源が壊れたまんま。いいかげん修理に出せといわれそうですが、なんせ近くに店がない(苦笑)。たぶん、一生わたしのマシンは壊れたまんまでしょう。合掌。

OCT1772 千葉・20歳

次回作予告。

横スクロール型シューティングゲーム

その名は「WXM」。

対応機種 MSX2+以降。

心して待て。

BY OCT1772

NIZIIRO .FD8

```

1 COLOR15,0,0: CLEAR200,&HD700: DEFINT A-Z:
A=&HD800: FORI=0TO2: READA$: FORJ=1TOLEN(A$)
/2: POKEA, VAL("&H"+MID$(A$,J*2-1,2)): A=A
+1: NEXTJ, I: POKE&HD700, PEEK(6)+1: POKE&HD7
01, PEEK(7)+1: KEY2, "COLOR=NEW"+CHR$(13)
2 INPUT "SPEED(1-255)": S: IFS<1ORS>255THEN
2ELSEPOKE&HD705, S: DEFUSR=&HD800: U=USR(0)
: DEFUSR=&HD83F: KEY1, "U=USR(0)" + CHR$(13)
3 DATA F3AF320D73A05D73204D7219AFD11D9D
8010500EDB03EC3329ADF215ED8229BFD3A01D74
F16933EBD3203D7ED79ED79ED5121DFF37EF61077ED7
93E80ED79FBC9F321D9D8119AFD010500EDB03A0
1D74F21DFF37EE6EF77ED793E80ED79FBC9ED5B0
0D74A218F01ED61ED694BED784A25ED61ED69E6
4 DATA 01CAD9D821900FED61ED69C021DED83A0
2D75F160019EDA3EDA30D473A03D7FEBDC29DD83
E0DC3C2D8C610FEBDC2C2D8320D7673A04D73DC
2BAD83A05D73204D73E1EC3C8D83204D73E20C3C
8D83203D7673E0280FE36DAD0D8D636320D72E9
3ED61ED69C9C9C9C9C9C970007002700370047005
5 DATA 700670076007500700070307040705070
6070707070607050704070307003700470057006
700770075007300

```

2270	RET		
2280	RET		
2290	RET		
2300	**** PALET DATA ****		
2310	PALET:	DEFB	70H, 00H, 70H, 02H
2320		DEFB	70H, 03H, 70H, 04H
2330		DEFB	70H, 05H, 70H, 06H
2340		DEFB	70H, 07H, 60H, 07H
2350		DEFB	50H, 07H, 00H, 07H
2360		DEFB	03H, 07H, 04H, 07H
2370		DEFB	05H, 07H, 06H, 07H
2380		DEFB	07H, 07H, 07H, 06H
2390		DEFB	07H, 05H, 07H, 04H
2400		DEFB	07H, 03H, 07H, 00H
2410		DEFB	37H, 00H, 47H, 00H
2420		DEFB	57H, 00H, 67H, 00H
2430		DEFB	77H, 00H, 75H, 00H
2440		DEFB	73H, 00H

■パレット書き込み用データ  
パレットデータテーブル(2バイトずつ27組)



# 当てる!

by KPC

MSX 2/2+VRAM64K

▶遊び方は23ページ

## 解説

### ■変数の意味

#### ・スプライト座標

X(n) パネルのX座標

Y(n) パネルのY座標

M(n) パネルの目標X座標

N(n) パネルの目標Y座標

V(n) パネルのX座標増分

W(n) パネルのY座標増分

#### ・その他の変数

A 入力された文字のキャラクタコード

I, J ループ用

K, K\$ 出題された文字

N スコア

P パネルの出現個数

Q ゲーム数

### ■プログラム解説

#### 1 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定⇒乱数初期化●グラフィック画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面への文字出力準備●パネルのスプライトパターン定義●座標用配列変数宣言

#### 2 パレット切り換え

●ゲーム画面枠作成用ループ開始●パレットコード2~8を紫色のグラデーションに設定／ゲーム画面枠の描画●ゲーム画面枠作成用ループ閉じ

#### 3 パネル配置

●出題する文字の設定⇒英大文字のA~Zの範囲で設定●表示色を1(黒)に設定●画面左上に出題する文字を表示する●パネル総数初期化●ドット読み取り用ループ開始●ドットがあるか判定⇒【あるなら】パネル数更新／そのパネルの目標座標設定／そのパネルの配置座標設定／そのパネルの移動増分設定／トリガー入力時の割りこみ先指定

#### 4 ゲーム開始

●ドット読み取り用ループ閉じ●トリガー入力時の割りこみ許可●表示色を15(白)に設定

#### 5 パネル移動

●時間用ループ開始●残り時間表示／パネル移動ループ開始●パネル移動計算／パネル表示●パネル移動ループ、時間用ループ閉じ

#### 6 時間切れ

●トリガー入力時の割りこみ禁止●効果音●行9へ飛ぶ

#### 7 答えは?

●トリガー入力時の割りこみ禁止●効果音●メッセージ表示●キーバッファクリア

#### 8 答え入力と判定

●キー入力⇒論理演算によって英小文字は英大文字に変換する●入力が空白か判定⇒【空白なら】行8を繰り返す【違うなら】入力が出題した文字とおなじか判定⇒【おなじなら】効果音／スコア計算／次行へ【違うなら】行6へ飛ぶ

#### 9 リプレイ

●残り時間の表示消去●パネル消去用ループ開始●パネルのスプライト消去●パネル消去用ループ閉じ●スコア表示●ゲーム数更新●ゲーム数が10回になったか判定⇒【そうなら】効果音／STOPキーを押した状態にする／もういちどRUN【まだなら】行3へ飛ぶ

## 補足と注意

投稿時の作品にはいくつかの問題があったため、それらを修正したものを掲載した。以下に問題となった部分と修正箇所を述べる。

キーバッファクリアがなかったため、この処理を行7にあったウェイトループの部分に置いた。

英小文字はハズレになるので、小文字でも正解になるように行8の入力部分と判定部分を変更した。

トリガー入力割りこみが使われているが、時間切れの場合には、割りこみ禁止が実行されなかったため、入力のタイミングによってはゲームが永久に継続されたり、9回以下のゲーム数で終了することがあったので、行6の始めてトリガー入力割りこみを禁止するように修正した。

なおSTOPキーでのリプレイは修正しなかったが、グラフィック画面を使ったプログラムでは、この方式が目立つ。操作がまぎらわしくなるので、なるべく使用しないではほしい。

(MORO)

ATERO .FD8

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5,1,RND(-TIME):OPEN"
GRP:"AS#1:SPRITES(0)=":DIMX(20)
,Y(20),M(20),N(20),V(20),W(20)
2 FORI=1TO7:COLOR=(I+1,7,I,7):LINE(48+I,
20+I)-(208-I,180-I),I+1,BF:NEXT
3 K=RND(1)*26+65:K$=CHR$(K):COLOR1:PRESE
T(0,0):PRINT#1,K$:P=0:FORI=0TO7:FORJ=0TO
7:IFPOINT(J,I)THENP=P+1:M(P)=J*16+88:N(P)
=I*16+45:X(P)=INT(RND(1)*130)+56:Y(P)=I
NT(RND(1)*130)+28:V(P)=(M(P)-X(P))/20:W(
P)=(N(P)-Y(P))/20:ONSTRIGGOSUB7
4 NEXTJ,I:STRIG(0)ON:COLOR15
5 FORI=0TO19:PSET(108,190):PRINT#1,190-I
*10:FORJ=1TOP:X(J)=X(J)+V(J):Y(J)=Y(J)+W
(J):PUTSPRITEJ,(X(J),Y(J)),12,0:NEXTJ,I
6 STRIG(0)OFF:PLAY"S8M8L16ECEDECED":GOTO
9
7 STRIG(0)OFF:BEEP:PSET(100,190):PRINT#1
,"ANSWER!":FORA=0TO1:A=-(INKEY$=""):NEXT
8 A=ASC(INPUT$(1))AND223:IFA=0THENELSEI
FA=INT(K)THENPLAY"V1506EC16":N=N+190-I*1
0ELSE6
9 PSET(100,190):PRINT#1,SPC(7):FORI=1TOP
:PUTSPRITEI,(0,208):NEXT:PSET(92,5):PRIN
T#1,"SCORE"N:Q=Q+1:IFQ=10THENBEEP:BEEP:B
EEP:POKE-869,1:RUNELSE3
```

## プログラマからひとこと

### MSXは若い!

7thのKPCです。まだまだがんばるゾー★それにしてもM・FANが隔月刊になったのはヒジョ〜〜〜に残念だ。MSXはまだまだ若い／若いではない／あの全盛期の頃のように復活すべきだった。みんなもMSXを盛り上げよう。M・FAN編集部の方々もどうぞよろしく★米チャさん。またおもしろいのを送ってよ★あー、もう書くことがないのでこれにて。また来るゾ。 KPC 福井・15歳

当てるよ当てちまえ当てようぜ当  
たらんかフリー当てましよう当た  
らねーよ当てて下さい当てて  
ば当てて下さいまし当たれ当た  
みろよ当ててみんしゃい当た  
ぜ当たりだロン当たりやうだ当  
るんぞ当たらねえもんなら当  
てみろってんだ当てるな当たらん  
ぞ当たれ当たれ当たれ  
たら殺す当たてくれよう当てる

〈ファンダムニュース／ここだけの話〉今回からリニューアルした選考会ベスト5のクロスレビュー。編集部員は新しい似顔絵がどんなものになるかドキドキしていたのだ。結果はごらんの通り。ブーイングを恐れたイラストレーターは原稿を置くなりそそくさと帰ってしまった。「オイちょっとまでよコラ」という者がいるなかで、シゲルはかなり満足そう。しかし、なんでOrdはこんなにセーラー服が似合うんだろう? (ちえ然)



## 調合 - マッド・サイエンティストたち -

by Romi

▶ 遊び方は24ページ

MSX 2/2+VRAM64K

この作品のポイントは2つ。  
まず行3~9のメインルーチン  
の部分で、スティック入力から  
パレット切り換え処理への分岐。  
もうひとつは、行10のプラスコ  
描画処理にある。

パレット切り換えは意外と時  
間のかかる処理で、下手なやり  
方をするると遅くなる。

この作品のようにスムーズに  
処理を進行させれば、遊んでい  
る者には気にならないだろう。  
たまに、始めから完成してい  
ることがあるのがちょっと残念。  
その場合には、下キーを早く  
押したほうの勝ちとなる。  
キーの連続入力は、この作品  
の売りになっている。(MORO)

## プログラマからひとこと

### ニューリリースのお知らせ

超常識級モニタデバッグ「SUPER-X」リリースのお知らせ  
「LORD」の好評に負をよくしたRomiが、「LORD」作成以来2  
年間温め続けたきたアイデアをすべて詰め込んで、ものすごいモニタ  
デバッグをリリースした。便利さは「LORD」の約3倍(ぼく比)。必  
要はとひらめきから生まれた発明的機能を満載。一度使うと二度と他  
のモニタには戻れない麻痺性が実証されている(ぼく調べ)。  
この「SUPER-X」本体はもちろん、ソースリストまで収録という  
豪華をおかしたディスクマガジン「いいものづくり」のお問い合わせは、  
宛切手をはった返信用封筒を同封の上、以下まで。  
〒668兵庫県川西市中央町20-11 山田泰司 Romi 兵庫・19歳

YES!

## 球魂 たまだましい

by 水道

▶ 遊び方は24ページ

MSX MSX 2/2+RAM8K

### ●乱数の初期化について

このプログラムでは、乱数は  
すべて $RND(-TIME)$ を使  
用している。さらにこれが連続  
して使用されている。

これにはあまり賛成できない。  
なぜなら乱数系列を、 $TIME$   
変数を使って初期化する場合、  
それぞれの時間的な間隔をあけ  
てやらないと効果がないばかり

でなく、逆効果になるからだ。  
 $TIME$ 変数は60分の1秒ご  
とに+1されていくカウンタだ。  
だから、間隔が60分の1秒より  
短いとおなじ値である可能性が  
ある。また範囲は0~65535まで  
なので、こればかり使用すると、  
かえって乱数の種類が限定され  
てしまうのだ。

よく考えて欲しい。(MORO)

TAMADAMA.FD8

```
1 KEYOFF:SCREEN1,1:COLOR15,1,14:WIDTH32:
  DEFINT A-Z:FORI=0TO13:VPOKE14338+I,VAL("&
  H"+MID$("7EFFFFFFFF3C5EBFBFFFF7E3C",I
  *2+1,2)):NEXT:DIMW(12),X(12),Y(12),Z(12)
2 FORI=1TO12:X(I)=RND(-TIME)*240:Y(I)=18
  0:W(I)=1:W(I)=W(I)+(INT(RND(-TIME)*2))*-
  2:Z(I)=-RND(-TIME)*10-10:NEXT:C=1:X=127
3 LOCATE,0:INPUTA:IF A<20RA>12 THENCLS:GOT
  O3 ELSECLS:LOCATE12:SOUND1,0:SOUND8,15
```

CHOGO .FD8

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5,0:DEFINT A-Z:FORL=
  1TO3:COLOR=(L,1,1,1):READX,Y:GOSUB10:NEX
  T:R=RND(-TIME):R=RND(1)*6+1:G=RND(1)*6+1
  :B=RND(1)*6+1:SOUND7,62
2 PLAY"V15LO5CRCRCRB2":FORI=0TO1:I=1+PLA
  Y(0):R(I)=1:G(I)=1:B(I)=1:NEXT:SOUND8,16
  :SOUND12,10:SOUND11,0:COLOR=(1,R,G,B)
3 S=STICK(P):ONSGOTO6,4,7,4,8,4,5
4 P=1-P:GOTO3:DATA120,79,50,140,190,140
5 T=R(P):R(P)=R(P)-(R(P)<6):GOTO9
6 T=G(P):G(P)=G(P)-(G(P)<6):GOTO9
7 T=B(P):B(P)=B(P)-(B(P)<6):GOTO9
8 R(P)=1:G(P)=1:B(P)=1:T=6
9 COLOR=(P+2,R(P),G(P),B(P)):IFR(P)=RAND
  G(P)=GANDB(P)=BTHEN11ELSEIFT=6THEN4ELSE
  SOUND0,200-T*30:SOUND13,9:GOTO4
10 CIRCLE(X,Y),30:FORI=0TO1:LINE(X-5+I*1
  0,Y-30)-(X-5+I*10,Y-60):LINE-STEP(-5+I*1
  0,0):NEXT:LINE(X-4,Y-30)-(X+4,Y-30),0:LI
  NE(X-27,Y-10)-(X+27,Y-10):PAINT(X,Y),L,1
  5:LINE(X-27,Y-10)-(X+27,Y-10),0:RETURN
11 SOUND7,55:SOUND6,31:SOUND13,9:LINE(16
  0-P*140,80)-(220-P*140,170),0,BF:FORI=0T
  O1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

## プログラマからひとこと

### うろたえてしまいました

初投稿初採用です。速達で採用通知が来たときは、思わすうろたえてし  
まいましたが今はとても嬉しい気持ちと同時に採用されてしまったん  
たら、こんな変なゲーム名、ペンネームにしなければ良かったという後  
悔の気持ちでいっぱいです。プログラムのほうは今まではすこし失敗し  
たと思う部分があるのですが自分なりにうまくできたのではないかと  
思っています。ゲームの内容はものすごくありきたりなんですがレベ  
ル12でボール12個を相手にするのはなかなか難しいと思います。これで  
100点も取れたら本当にすごいんじゃないでしょうか、自分では50点も  
取れません。暇だったらやってみてください。では、さようなら。

水道 神奈川・18歳



```
4. Z(C)=Z(C)+1:X(C)=X(C)+W(C):Y(C)=Y(C)+Z
  (C):SOUND0,Y(C)+8:S=STICK(0):T=-STRIG(0)
  :X=X-(S=3)*(12+(T=1)*8)+(S=7)*(12+(T=1)*
  8):X=X+(X>255)*271-(X<-15)*271:IFX(C)<00
  RX(C)>240 THENW(C)=-W(C):X(C)=X(C)+W(C)*2
5 PUTSPRITE0,(X,180),C+1:PUTSPRITEC,(X(C)
  ),Y(C),C+1,1:IFY(C)=180 ANDABS(X-X(C))<1
  5 THENP=P+1ELSEIFZ(C)=0 THENC=C+1:C=C+(C=A
  +1)*A:GOTO4ELSEIFY(C)>212 THEN7ELSE4
6 A=A-(P+5=A*5):A=A+(A=13):Z(C)=-RND(-TI
  ME)*10-10:W(C)=(X-X(C)<0)*(X-X(C))-(X-X(C)
  )>0)*(X(C)-X)-(X-X(C)=0)*W(C):GOTO4
7 BEEP:PRINTP"てん":FORI=-1TO0:I=STRIG(0):
  NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:FORI=0TO
  12:PUTSPRITEI,(0,216):NEXT:P=0:CLS:GOTO2
```



当選者  
発表

●4-5月号FFBプレゼント当選者 ①「CD BATTLE 光の勇者たち」発売記念・特製CDシングル=〈北海道〉高橋繁幸・〈栃木県〉山田浩道・〈埼玉県〉小  
林広尚・〈東京都〉田宮智仁・宮島徹・〈岐阜県〉家田一道・加藤俊之・小竹優行・〈愛知県〉松山賢・〈福岡県〉梶田教博



# TIME-RACE タイム・レース

by MP

▶遊び方は25ページ

MSX 2/2+VRAM64K 要

リストを見るとわかるが、この作品では各ラウンドにコースデータなるものがない。あるのは各コースの描画処理だけだ。

じつはこのプログラムでは、コースのグラフィックそのものがコースデータになっているの

だ。だからオリジナルコースを作りたいときには、行1160から各ラウンドのコース描画処理を変更すればいい。

プログラムが長く変数も多いけど、外国産の作品をぜひ一度見てみてほしい。(MORO)

## プログラマからひとこと

### Hello MSX User's in Japan!

I hope you like this program from me. "TIME-RACE" has a similarity with the Racing-Game of "THE TOWER(?) OF CABIN". But I was beginning with the program at November 1992 when I knew nothing from "THE TOWER(?) OF CABIN". About me, from November 1984 until 1987 I owned MSX-1, from 1987 until 1990 a MSX-2 computer and since January 1991 I have a MSX turboR.

In the main time I play games (Great Strategy, Illusion City, Emerald Dragon, Xak series ... etc.), but I also do a lot of programs.

訳:日本の読者のみなさんこんにちは。このゲームは気に入ってもらえましたか。この「TIME-RACE」は、「THE TOWER(?) OF CABIN」のレースゲームと似たものになってしまいました。でも、このプログラムを作り始めたのは去年の11月で、そのころは「THE TOWER(?) OF CABIN」のことは知りませんでした。私は、1984の11月にMSX1を買い、1987年にMSX2に買い替え、1991年からはターボRを使っています。いつもは、大戦略IIや、幻影都市、エメラルドドラゴンといったゲームで遊んでいますが、それと同じくらいプログラムも作っています。(訳:おさだ) MP ドイツ・21歳

タイム・レース

1993 by MP

MSX turboR

many greetings from Germany!

# ASTEROID2 アステロイド・ツー

by 京田純一

▶遊び方は31ページ

MSX 2/2+VRAM64K

## ■ファイル解説

ASTEROID.FD8

BASICプログラム⇒起動および画面作成、USR関数定義、スプライト設定など。

・USR0/USR1 マシン語ルーチン

・USR2 &H0041=B IOS.DISSOR(画面表示

禁止)

・USR3 &H0044=B IOS.ENASCAR(画面表示)

AST2-ZB.0BJ

マシン語ファイル⇒&HD000~&HDA53に読みこまれ、ASTROID.FD8上からUSR関数として呼びだされる。

(郎太)

## プログラマからひとこと

### MSX・FANがんばれ!

初めての投稿です。とっても、うれしいです。都立Tコン研のみんな、T大情報研のみんな、みてる? さて、このプログラムは今から4年ほど前に作ったものです。当時PC-8001用のシューティングゲーム「シルフィード」(ゲームアーツ)に、はまっていて、まねっこして、疑似3Dものを作りました。ちなみにそれ以前に「ASTEROID」という横スクロールの砲台回避ゲームを作っていたので、このゲームの題では「2」をつけました。Mマガが休刊となった今、MSX・FANが、心の支え、パワーのもとです。そのMSX・FANが隔月刊になって心細いのは、私だけだろーか。「MSX・FANがんばれ!」この気持ちを、態度で示すべく今回の投稿をしました。これからも、投稿していくつもりなので、よろしくお願いします。

京田純一 東京・21歳



# TEMIMU 2nd テミム・セカンド

by ゆうくんSOFT

▶遊び方は26ページ

MSX MSX 2/2+RAM16K

## 解説

### ■変数の意味

#### ・テミム関係

A(n) 状態フラグ⇒0=通常、

1=ジャンプ中、2=気絶中

C(n)、H 相手テミム番号

I(n) テミム表示色

L(n) 残り体力

M(n) 状態継続カウンタ

P(n) テミムの表示パターン番号

R(n) テミムの向き⇒0=右向き、1=左向き

W(n) テミムnの勝ち数

X(n)、Y(n) テミムの座標

#### ・その他の変数

A、A\$, B、B\$, C、D、

E、F、L、M、Z 汎用

CO ゲームモードフラグ⇒

1=対COM戦、2=2人対戦

G、G1 与えるダメージ

G(n)、G\$(n) テミムnのライフメーター表示用

I、J、K、W ループ用

LV コンピュータのレベル

M\$, M1\$ 効果音用MML

N、N1 雪崩式ブレンパス

ター用フラグ

N(n) プレイヤーnの投げ入力フラグ⇒連続入力防止用

R おたがいの向き⇒0=おなじ方向、0以外=違う方向

S(n) プレイヤーnのスティック入力値

XX 両テミムの距離

ZX、ZY 雪崩式ブレンパスター時の座標増分

## ■プログラム解説

### ・初期設定

10 画面初期化/メッセージ表示/スプライトパターン定義/USR関数定義

20 キャラクタパターン定義/キャラクタの色設定/勝ち数などの変数初期化

30 画面消去/タイトルデモ

40 ゲーム画面の背景作成

### ・ゲーム初期化

50~60 ライフメーター、勝ち数表示/終了判定⇒どちらか43勝していれば行450へ

70 テミムの座標など初期化/テミム表示/メッセージ表示

80 ゲーム開始入力⇒スペースキーなら2人対戦に、1~5のキーなら対COM戦に設定

90 効果音/メッセージ表示

### ・ゲームメイン

100 テミム表示/状態により分岐⇒ジャンプ中なら行220へ、気絶中なら行240へ/テミムの向き更新

110~120 テミム移動/投げ入力判定⇒行170へ/ジャンプ入力判定⇒行210へ

130 コンピュータ側行動後なら行100へ/行390へ

140 テミム移動サブ

150 COM側テミム移動サブ

160 テミム表示サブ

### ・技判定

170~200 連続入力中なら行130へ/離れていれば行130へ/

相手がジャンプ中なら行190へ/技の種類判定⇒データ指定、

ダメージ設定、行250へ

210~220 ジャンプ処理

230 連続入力中なら行130へ/離れていれば行130へ/技の種類判定⇒行250へ

240 気絶処理

### ・技処理

250 星消去/変数設定/技のはみ出し判定⇒座標、向きの変数の入れ換え

260 変数設定/技データ読みこみ/座標、表示パターン番号





更新／技が雪崩式ブレインバスターなら増分更新／テミム表示  
／受け身の先行入力判定  
270 雪崩式ブレインバスターへの分岐／受け身入力判定⇒ダメージ初期化、行350へ  
280 出血デモ／行320へ  
290 星、出血消去サブ  
300 座標増分更新サブ  
310 雪崩式ブレインバスター設定／行260へ  
320～340 ダメージ処理  
350 変数初期化／座標調整  
360～370 勝敗判定／テミム表示更新／気絶判定／行130へ

380 勝者表示／行50へ  
・コンピュータ側処理

390～410 モード判定／状態による分岐／テムムの向き、座標更新／ジャンプ判定／投げ判定

420～430 ジャンプ処理

440 効果音サブ

450～460 ゲーム終了処理  
・データ

470～690 スプライトパターンデータ

700～730 キャラクタパターン、キャラクタの色データ

740～840 技実行データ

(MORO)

調べる方法がありません

またTEMIUMです。前の作品よりもまだ物足りなかつたし、みんなはを期待しているという妄想があったので作ってみました。でも、ほんとに作品を入れておいたけど、どうやらボツツたようです。ところで隔月刊ですが、僕らも思っていることは編集の方たちもわかっていいるだろう、仕方ないかたかもしれません。月に異なるものを発表ばかりです。また最近ところ、僕のMSX2はBoot error状態でディスクが使えませんが、データクローがあるのて投稿できますが、ワーク2でございません。また途中の中にも……。当然ディスクも使えず、デザグも遊んでも。先立つものがでたらち中の中にも貰おうかと思っています。えっ、ターボ1? うーん……。違神、今回のプログラムにはKEY OFFを入れたらなかったらうな気がしますが、これは調べる方法がありませんか……。  
 ゆうくん SOFT 脚本・19歳



テリアットリ図

ゆうくん SOFT 熊本・19歳

TEMIMU2 .FD8

```

00 SCREEN=13;0:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH3
01:LOCATE4,8:PRINT"*(TEMU2nd)*";SPC(19);
"5a:5a:7:0:0:ORI=0:2:IMAS:0:0:READ05(19);
1=0T031=AS+CHRS(VAL="6H":MIDS(6S1,14,
2,2)):NEXT:SPRITES(1)=MID:DEFUSR=34;
2:CLS
20 FORI=0TO13:READL:AS=FORI:0T07:VPOKEL=
6+J,VAL"6H":MIDS(AS,1+J,2+2)):NEXT:NEXT:
FORI=0T03:READA:VPOKE6284+I,LA:NEXT:(C1=
2,2:C(2)=1,6(1)=14,6(2)=15:G(1)="F":G(5
2)="a":(1,1)=10,(1,2)=15,W(1)=0,W(2)=0
30 CLS:M15="725505C64":FORI=10T015:GOSUB
448:NEXT:Z=0:M=0:FORI=0T5:Z=Z+M:PUTSPR
ITE8,(-20+Z,6),10,21:PUTSPRITE4,(238-Z,6
16),22:M=M+1:NEXT:M15="05C640BE64":FORI=
15T0TSTEP=1:GOSUB8448:NEXT
00 LOCATE0,15:FORI=0T03:PRINTSTRINGS(2+I,
"x");SPC(26-1+2):PRINTSTRINGS(2+I,"x"):
NEXT:PRINTSTRINGS(30,"x")
50 LOCATE1,7:PRINTSTRINGS(28,"b");" eppp
ppppppppppppppppppppppppppppppppppppp
60 LOCATE1,9:PRINTSTRINGS(11-W(1)*5-W(1)
M005,"c");STRINGS(W(1)M005),"f":STRINGS(
W(1)*5,"g");"c":ccac":STRINGS(W(2)*5,"g")
:STRINGS(W(2)M005),"f":STRINGS(11-W(2)*5-
W(2)M005,"c");I:FW(1)+430RW(2)+43THEN450
70 X(I)=88:X(1)=145:Y(1)=120:Y(2)=120:A(1
1)=0:A(2)=0:(1)=27:L(2)=27:R(1)=0:R(2)=
1:GOSUB0298:GOSUB160:LOCATE7,12:PRINT"ESP
CJ#1-512 88!"
80 IFSTRIG(0)THENCO=2ELSEAS=INKEYS:IFAS="
"THEN80ELSESETFASC(AS)48ANDASC(AS)=54THE
NCO=1:LVE=ASC(AS)-49)+3+ELSE80
90 PLAY"128513M001603CDE0CEAD204C80EF
GFBEF0EF8FE2":LOCATE7,12:PRINT" 8888!
!!
"FORI=0T0200:NEXT:LOCATE12,12:P
RINTSPC(16)
100 GOSUB160:FORI=1T0CO:ONA(I)GOTO28,24
0:IFX(I)<X(C(I))THENR(I)=0ELSEI=1
110 S(I)=STICK(I)-1:Z=6:GOSUB148:IFSTRIG
(I)-1)THEN170ELSEI(I)=0:ONIGOTO120:IFSTRIG
(G(3)-1)THEN210ELSEI30
120 IF(PEEK(8HF6E)AND04)=0THEN210
130 ON(C0=1)=(I=2)GOTO100:NEXT:GOTO390
140 X(I)=X(I)+((S(I)=3)*(X(I)+191)-(S(I)=
7)*(X(I)+32))+Z:RETURN
150 X(I)=X(I)+(R(I)=0)*(X(I)+191)-(R(I)=
1)*(X(I)+32))+Z:RETURN
160 FORW=1T02:PUTSPRITEW,X(W),Y(W)-Y,
I(W),P(W)+R(W)+6:NEXT:RETURN
170 ON(I)GOTO130:XX=A8S(X(I)-X(2))=R(I)
(1)-R(2):FFXV=260R0A5(X(1)-Y(2))+24THE
NN(I)=1:GOTO130ELSEIFA(C(I))=1THEN9ELSEIFA
(X(I)+48ANDR(I)=1ANDR(C(I))=8)OR(X(I)+10
3ANDR(I)=8)ANDR(I)=1)THENRESRESTORE6:=6
180 IFR=0THENRESTORE1(A(C(I))-2)THEN200
180 IFR=0THENRESTORE758:=6:GOTO25ELSEIFR
FX116THENRESTORE768:=6:GOTO25ELSERESTO
RE778:=6:GOTO250
198 6=4:IFR=0THENRESTORE820:GOTO250ELSE
RESTORE816:GOTO250
208 6=6:IFR=0THENRESTORE798:GOTO250ELSE
RESTORE804:GOTO250
218 A(I)=1:P(I)=1:M(I)=16
228 IFM(I)=20THENA(I)=0:P(I)=0:GOTO130E
LSEZ=0:GOSUB148:Y(I)=Y(I)-M(I):M(I)=M(I)-
4:IFSTRIG(I)-1)THEN230ELSEI(I)=0:GOTO130
230 ONN(I)GOTO130:IFABS(X(I)-X(2))+22ORY
C(I))-Y(I)+24THENN(I)=1:GOTO130ELSEIFR
(1)=R(2)THENRESTORE030:=6:GOTO250ELSERES
TARE780:=6:GOTO250

```

```

242 IFM(I)=0THENA(I)=0:GOSUB0290:GOTO130E
LSEPUTSPRITE0,(X(H)+4+8*(R(I)),10Z),11,1,
6+M(I)MOD3:M(I)=(X(I)-1):GOTO130I
250 GOSUB0290:N(I)=1:ZX=0:ZY=0:H=C(I):IF
(X(I)<4ANDR(I)=0)OR(X(I)>13ANDR(I)=1):
ANDG+1THENSWAP(X(I),X(Z)):SWAP(R(I),R(Z))
260 M1$="03C64":READL:FORK=0TOL:READA,0,
C,D,E,F:X(I)=(X(I)+A-ZX)*(R(I)-1)-(R(I)-
0),Y(I)=1Z0-P(I)=C:X(H)=(X(I)+0*(R(I)-
0)-(R(H)-1)):Y(I)=1Z0-E:P(H)=F:J=15-K:
GOSUB0440:ONN1GOSUB0300:GOSUB160:IFSTRIG(H
1)THENH(H)=1:NEXTLESTENR(H)=0:NEXT
270 FORJ=0T010:NEXT:ONN6GOTO103:IFSTRIG(H
1)ANDN(H)=0THENFORJ=0T0300:NEXT:G1=0:GO
T0350
280 PUTSPRITE0,(X(H),130),0,19:M1$="01C6
4":FORJ=15T04STEP-1:GOSUB0440:NEXT:PUTSPRI
TE0,(X(H),130),0,20:FORJ=0T060:NEXT:GOS
UB0290:GOTO320
290 PUTSPRITE0,(0,209):RETURN
300 ZY=ZY+M:M=M-4:RETURN
310 M=16:FORJ=0T06:X(I)=X(I)+1*(R(I)-1)-
(R(I)-0)+2*Y(I)=Y(I)-M:M=M-4:GOSUB0440:N
EXT:RESTORE740:ZX=8:ZY=40:M=0:N=0:N1=1:GO
T0260
320 G1=G-G*(A(H)=2):IFL(H)-G<1THENG1=L
(H)-1
330 FORJ=1T0G1:PRINTA05(L(H)+2*G(H)),8:
IFL(H)MOD2=1THENPRINTE0(H)ELSEPRINT"
340 L(H)=(H)-1:NEXT
350 A(1)=0:A(2)=0:P(1)=0:P(2)=0:Y(1)=1Z0
:Y(2)=1Z0:N1=0:IFX(H)<8THENX(H)=8ELSEIFX
(H)>215THENX(H)=215
360 TFL(H)=1THEN380ELSEIFX(I)<X(2)THENH(
1)=0:R(2)=1ELSER(1)=1:R(2)=0
370 GOSUB0160:IFINT(RND(-TIME))*L(H)*01+
1*(5-(G1Z2))=1THENH(A)=2:M(H)=12:GOTO3
0ELSE130
380 PLAY"1140S13M300L40CC+D160B0R160BRC
E6EA2":W(I)=W(I)+1:LOCATE7,12:PRINT"A"
+H$*0.45":FORI=0T03000:NEXT:A=USR(0):G
OTO50
390 IFC0=1THEN1=2ELSE100
400 ONA(2)GOTO430,240:IFX(2)<X(1)THENR(2
)=0ELSER(2)=1
410 Z=6:GOSUB150:IFINT(RND(-TIME)*7)=0TH
EN2=2ELSEIFINT(RND(-TIME)*LV)=0THEN170EL
SE130
420 A(2)=1:P(2)=1:M(2)=16
430 IFM(2)=020THENA(2)=0:P(2)=0:GOTO130E
LSEZ=8:GOSUB0440:Y(2)=Y(2)-M(2):M(2)=M(2)
-4:IFINT(RND(-TIME)*LV)=0THEN3=3ELSE130
440 M$="T255V"+STRS(J):PLAYMS:RETURN
450 LOCATE7,12:PRINT"      255V      ":PL
AY"1128S13M300L1604CC+D00CC+DF40C+DC+CDC
D+E+FF+GG+AA+05CC+D2"
460 GOTO460
470 DATA1F37C797D7E7F37FFFFFFFFFFF7F3F
80C060A0087FE0C0E0E0F0F0E0E0C
480 DATA000001030F3777777777777F3F1F0F03
00F0FC0C000064FCFC0F621E0C000
490 DATA3777777777777777777F3E00000000
007CEFFFFF7F300D0E6F7C30302820
500 DATA030F1F377777777F3F0F03070C10
00C0E0E0F0F0F0FCFFE0E66E0E9F000
510 DATA03070F0F0F0F0F070870F1E05060301
FCFFFFFFFFFFF0F0F0F0E953FCF00
520 DATA00000037074F6F3F3F7585063773F1F
00C0F0F0F0FCFEFFFFF0F0FC000000
530 DATA0A+04040C083C60D0B0C7EFFFF7F3E00
000000007CEFFFFF0F0F0F0F0F0F0F0F0
540 DATA001F3976667177F3F1F0F0F07070300
0030E0C0F0FCFEFFFFF0F0FCF0F0C0
550 DATA010360051D0E0703070F0F0F0F0F0703
F0C3F0F0F7FE0C0F0F0F0F0F0F0F0F0F0C

```

[illegible]

当選  
発表

●4-5月号ソフトプレゼント当選者② ④「はは梅庵のCG描き入門」≡「福島県」佐藤尚樹(東京都)小坂伸介(大阪府)大石楓葉/⑤「はは梅庵のCGコレクション」≡「北海道」金山伸治(大阪府)藤村林和(福井県)坂下佳嗣/⑥「スーパープロコレ3」≡「愛媛県」黒岩健介(広島県)新田隆之(兵庫県)磯部貴/⑦「スーパープロコレ4」≡「北海道」新居泰夫(三重県)山越繁幸(福岡県)橋本優一



# BALLS2

by 中村英雄

MSX2+以降

遊び方は33ページ

## 解説

### ■変数の意味

#### ・ボール座標

A(n)、B(n) ボールnの移動増分

X(n)、Y(n) ボールnの表示位置

#### ・背景、ボール配置用

P、Q 背景の配置座標／ボールのはみ出し判定用フラグ

A、B ボール配置時の転送元座標増分

E、F ボール配置時の転送サイズ

X、Y ボール配置時の転送先座標

N 背景の配置番号

M 作成画面のページ番号によるX座標調整用

W そのボールの直径

#### ・その他の変数

C 色相パターン作成時のJKコード

D\$ ページ0のグラフィックを保存するときのドライブ番号とファイル名

I、J、K、L ループ用

R 乱数初期化用／ボールの移動方向⇒0〜7で0は静止、右から反時計回りに1〜7

S タイトルデモ時の色切り換えフラグ

T ボールのアニメーション時のウエイト値

U、V 画面ハードウェアスクロール時のスクロール増分

### ■作成ファイル

BALLS2-0.DAT

BALLS2-1.DAT

ページ0のグラフィック一時保存ファイル。サイズが大きいので2つに分けて保存

### ■プログラム解説

#### ・初期設定

20 画面初期化／スプライトの

・ボールと背景の元絵作成⇒Y

JKのY(輝度)データ作成

100 ボール(大)作成

110 ボール(中)作成

120 ボール(小)作成

130 背景の元絵作成

#### ・1画面分の背景作成

150〜180 色相パターンから4

枚分の背景を選んで表示

170〜180 4枚分の背景をページ1に転送して配置

#### ・作成した背景にボールを配置

200 ボールの種類、大きさを用変数設定／ボールの座標判定⇒ボールの一部が画面からはみ出る場合はフラグ変数をセット

210 ボールが完全に画面外なら行280へ／ボールの位置により各配置処理に分岐

220〜270 ボールの配置処理

220 ボールが画面の隅からはみ出る場合

230 ボールが画面左右端からはみ出て、かつ表示画面の下にある場合

240 ボールが画面左右端からはみ出る場合

250 ボールが画面上端にはみ出る場合

260 ボールは画面内にあるが、表示画面の下にある場合

270 ボールが表示画面内にある場合

280 ボールの座標更新／配置処理を繰り返す

#### ・作成したグラフィックの処理

300 作成したグラフィックの判定⇒【ページ0なら】インターバル割りこみ禁止／グラフィックを2ファイルに分けて保存／インターバル割りこみ許可

310 グラフィック作成ループ閉じ／インターバル割りこみ禁止／表示ページを1に変更

330 ページ0の画面に保存したグラフィックを読みこむ

#### ・ボールのアニメーション

340 スクロール増分更新／画面のハードウェアスクロール／ウエイト／この行を繰り返す

BALLS2 .FDB

```
10 '=====
20 COLOR,0,0:SCREEN12:VDP(9)=VDP(9)OR2:D
EFINTA-Z:DIMA(2),8(2),X(2),Y(2):OPEN"GRP
:"AS#1:ONINTERVAL=30GOSUB360:R=RND(-TIME
):IFPEEK(45)=2THEND$="A":T=50ELSE_RAMDI
SK(0):_RAMDISK(96):D$="H":T=500
30 D$=D$+"BALLS2-":FORI=0TO2:R=RND(1)*8:
A(I)=(R>3ANDR<7)-(R=1ORR=2)*4+544:B(I)
=(R>1ANDR<5)-(R>5)*4+258:X(I)=RND(1)*5
12:Y(I)=RND(1)*256:NEXT
40 '=====
50 FORI=0TO63:C=IMOD32-(I<32)*32:PSET(0,
I),CMOD8:PSET(1,I),C#8:PSET(I*4+2,64),CM
OD8:PSET(I*4+3,64),C#8:NEXT
60 FORI=1TO63:COPY(0,0)-(3,63)TO(I*4,0):
NEXT:FORI=0TO63:COPY(0,64)-(255,64)TO(0,
I),OR:NEXT:LINE(0,64)-(255,64),0
70 '=====
80 COLOR128:PSET(128,172),0:PRINT#1,"BA
LLS2":PSET(100,188),0:PRINT#1,"1993 H.N
akamura":COLOR15:COPY(19,195)-(100,172)
TO(220,195),TPSET:COPY(219,195)-(100,17
2)TO(219,196),TPSET:COPY(32,8)-(223,55)
TO(64,160),OR:INTERVALON
90 '=====
100 FORI=0TO15:CIRCLE(191,143),15-I,I*16
+B:PAINT(191,143),I*16+8:NEXT
110 FORI=0TO7:CIRCLE(215,135),7-I,I*32+2
4:PAINT(215,135),I*32+24:NEXT
120 FORI=0TO3:CIRCLE(243,131),3-I,I*64+5
6:PAINT(243,131),I*64+56:NEXT
130 COPY(176,128)-(255,159)TO(80,128):LI
NE(64,64)-(159,159),255,BF,XOR:PAINT(95,
128),V,7,255:PAINT(119,128),7,255:PAINT(14
7,128),7,255
140 '=====
150 FORI=0TO1:FORJ=0TO7:FORK=0TO1
160 FORL=0TO3:N=I*8+J*K*64+L*16:COPY(INT
(COS(N*ATN(1)/16)*28)*4+112,SIN(N*ATN(1)
/16)*16+161-STEP(31,31)TO(16,L*32+80):NE
XT
```

```
170 P=J*32:Q=I*16+J*2*K*128:IF(I+J)*K=0T
HENCOPY(16,80)-(47,207)TO(P,Q),1ELSECOPY
(16,80)-(47,207-I*16-J*2)TO(P,Q),1:COPY(
16,208-I*16-J*2)-(47,207)TO(P,0),1
180 NEXTK,J
190 '=====
200 M=I*256:FORJ=0TO2:W=J*2*4-J*20+31:FO
RK=0TO127:P=(X(J)>512-M-WANDX(J)<512-M):
Q=(Y(J)>256-W)
210 IFX(J)>255-MANDX(J)<513-M-WTHEN200EL
SEIFPANDQTHEN220ELSEIFPANDY(J)>211THEN23
0ELSEIFPTHEN240ELSEIFQTHEN250ELSEIFY(J)>
211THEN260ELSE270
220 A=512-M-X(J):B=256-Y(J):E=W-A:F=W-B:
X=0:Y=0:GOSUB370:B=211-Y(J):F=45:Y=211:G
OSUB370:GOTO280
230 A=512-M-X(J):B=211-Y(J):E=W-A:F=W-B:
X=0:Y=211:GOSUB370:GOTO280
240 A=512-M-X(J):B=0:E=W-A:F=W-X:Y=Y(J)
:GOSUB370:GOTO280
250 A=0:B=256-Y(J):E=W:F=W-B:X=X(J)-M:Y=
0:GOSUB370:B=211-Y(J):F=45:Y=211:GOSUB37
0:GOTO280
260 A=0:B=211-Y(J):E=W:F=W-B:X=X(J)-M:Y=
211:GOSUB370:GOTO280
270 A=0:B=0:E=W:F=W-X:X=X(J)-M:Y=Y(J):GOSU
B370
280 X(J)=(X(J)+A(J))MOD512:Y(J)=(Y(J)+B(
J))MOD256:NEXTK,J
290 '=====
300 IFI=0THENINTERVALOFF:SETPAGE,1:BSAVE
D$+"0.DAT",0,&H7FFF,S:8SAVED$+"1.DAT",&H
8000,&HFFFF,S:SETPAGE,0:INTERVALON
310 NEXT:INTERVALOFF:SETPAGE1
320 '=====
330 BLOADD$+"0.DAT",S:BLOADD$+"1.DAT",S
340 U=(U+33)MOD512:V=(V+33)MOD256:SETSCRO
LLU,V,1,1:FORI=1TOT:NEXT:GOTO340
350 '=====
360 S=1-S:LINE(64,160)-(255,207),S*241+7
,BF,XOR:RETURN
370 P=A+J*32:Q=B+128:COPY(P+80,Q)-STEP(E
-1,F-1)TO(X,Y),1,AND:COPY(P+176,Q)-STEP(
E-1,F-1)TO(X,Y),1,OR:RETURN
```





## ・サブルーチン

360 タイトル表示部分の色を切り換えるデモサブ・インターバル割りこみ処理

370 ボールの配置サブ



## 補足と注意

このプログラムでは、行20でスプライトの表示を禁止しています。そのため、一度実行した後はスプライトが表示されなくなります。これを解除するには、 $VDP(9)=VDP(9)AND253$ を実行するか、リセットしてください。

また、グラフィック作成時にディスクにデータを一時保存するため、MSX2+で実行する場合には、書きこみ可能な状態にしたフロッピーディスクをAドライブにセットしてから実行してください。(MORO)

## プログラマからひとこと

### おさだの後輩

ファンダム初採用ばんざーい！新潟大学工学部の1年生になった中村です。AVフォーラムで常連の波にのまれながらデビューしてちょうど1年。自分でもここまで成長できると思わなかったなあ。さて、このプログラムですが、実は5回ほど1から作り直したので原稿2冊も費やしたのです。おかげで納得のいくものができました。それから、行50と60はBAS1Cで自然画モードを使うときの参考になるかもしれません。この部分を削除すると白黒のボールがアニメーションするので、ぜひ試してみてください。ちなみに、写真はおさださんの後輩に撮ってもらいました。

中村英雄 新潟 19歳



## MOLINGモーリング

by PA

MSX MSX2/2+ RAM32K

▶遊び方は28ページ

### 解説

#### ■変数の意味

・マップ座標

TX、TY 扉の位置

X、Y プレイヤーキャラの位置

X1、Y1 プレイヤーキャラ

の移動先または掘る位置

・その他の変数

A、A\$、B\$、C\$、D 一時変数

A\$(n) ゲームクリア時のデモ用

CA ステージ1からスタートしたことのフラグ(1・0)

## プログラマからひとこと

### 航空祭に感動

初採用のPAです。このゲーム、プログラムを作成するのは1週間ほどで終わったけど、解説書を作るのに1年近くかかってしまいました(本人がなまけ者のため)。話は変わって昨年12月の新田原の航空祭の日の朝、うちの上空をF-15とF-4が飛んでいった。しかし、音がすごかった。高校3年なので忙しいけど、ひょっとしたらまた投稿するかもしれませんので、その時はよろしく。

PA 宮崎・17歳



GP 金袋残

I、J ループカウンタ

LF プレイヤーキャラ残

M\$(n, m) マップ

S スティック値

ST ステージ番号

・ユーザー関数

FNA\$ 座標(X1, Y1)のマップ内容

USR(n) VDPのみスクリーン2にする(BIOS)または多色刷り用(マシン語解説参照)

・スプライトパターン番号

※カッコ内は面番号

0 プレイヤーキャラとその残りの表示用(0、2~5)

1 掘るとききの土の消去用ブロック(6)

2 はしご。土をブロックで消すとき、はしごを消さないようにする(1)

・キャラクタ

a 金袋

b はしご

c 土

d 壁

e 扉

f、g 火

型宣言/USR関数定義/V

DPのみスクリーン2にする

/マシン語書き込み/USR

関数定義

20 画面初期化/FN関数定

義/お待たせメッセージ/太

文字処理

30~40 カラーテーブル設定

/パターンジェネレーターテ

ブル・カラーテーブルの設

定・拡張

50~60 スプライトパターン

定義/配列宣言

70 ゲーム初期化・ステージ初期化

70 タイトル表示・ステージ

選択/ステージデータの読み

込み・展開

80~100 ステージ初期化

80 マップの補足(定常データ)

90~100 ゲーム画面表示

110~220 メインループ1

110 プレイヤーキャラ表示

/スティック入力

120 座標計算/不動判定

130 移動判定

140~150 掘る

160 上移動のとき

170 下移動のとき

180 移動先が火のとき(ミス

判定)

190 移動先が扉のとき(クリ

#### ■プログラム解説

10~60 プログラム初期化

10 文字変数領域・ユーザー

領域確保/画面初期化/整数



ア判定)  
200 移動先が金袋のとき  
210~220 移動  
230~240 ミス  
230~240 スプライト消去/  
効果音/プレイヤーキャラ残  
更新/ゲームオーバー判定/  
ステージデータの読み込みと  
展開  
250~270 ゲームオーバー  
280~290 ステージクリア  
280~290 スプライト消去/  
メッセージ表示/ステージ更  
新/ゲームクリア判定(デ  
ィー) /ステージデータの読  
み込みと展開  
300~320 落下判定と落下(メ  
インループ2)

**340～380 ゲームクリア**  
340～350 インターバル割り込み定義と許可／画面クリア／変数初期化／インターバル割り込み許可／バッドエンド判定  
360 バッドエンド  
370 グッドエンド  
380 トリガー待ち／画面クリア／変数初期化／インターバル割り込み禁止／キーバッファクリア

**390～560 サブルーチン**  
390 インターバル割り込み(金袋の降下／キーバッファクリア)  
400～510 タイトル表示・ステージ選択

400~470 タイトル表示  
480 トリガーオンのとき画面クリア／効果音／フラグ設定  
490 「S」判定  
500~510 ステージ選択／画面クリア／フラグ設定  
520~550 ステージデータの読み込みと展開  
560 ステージデータの内、位置データの展開  
**570~690 データ**  
570~590 パターンジェネレーターテーブル・カラーテーブルのデータ  
600~690 ステージデータ（ステージ番号／プレイヤーキャラ初期座標／空間の位置

データ／壁の位置データ／扉  
の座標／金袋の位置データ／  
火1の位置データ／はしごの  
位置データ／火2の位置デー  
タ)

※位置データ(5文字1組)=Y  
座標／あれば1なければ0のビ  
ットデータを16進4桁で表わし  
たもの(Y座標=0のときナシ)

## マシン語解説

D000~D030 パターン  
ジェネレータテーブル・カラー  
テーブルの拡張(VRAMの引  
数アドレスの内容および引  
数+8H2000の内容を8H  
800バイト後と8H1000  
バイト後にコピー) (ジギル)

MOLING .FD8

```

00 CLEAR999;@H$CFFF:SCREEN1,@H$:COLOR1,0,
01 KEYOFF:DEFINTA=2:DEFUSR=870E:A=USR(0):
02 A=800000:FORI=0T048:POKEA+I,VAL("H"4M1D
03 "$23232462642E421000009CD04A010000009CD
04 000010000089CD0400010010010004A001000009CD
05 0400010000089CD040009C,I=2+1,2):NEXT:DE
06 FUSR=A
20 WIDTH30:DEFNFA=MS(X1,Y1):LOCATE7,5:P
30 PRINT@ PLEASE WAIT, a":FORI=256T0775:A=V
40 PEEK(I):VPOKEI,AGRA/2:NEXT
30 '+++++ DATA READ
40 FORI=256T02048:VPOKEI1+H2000,32:NEXT
41 FORI=0T06:READA:A=ASC(A)*8:FORJ=0T07:R
42 EADA5:VPOKEA+J,VAL("H"&A):READA5:VPOKE
43 A+H2000+J,VAL("H"&A):NEXTJ,I:FORI=256
44 T02048:A=USR(I):NEXT
50 '+++++
60 ST=1:LF=4:SPRITES(0)=CHRS(24)+CHRS(24)
70 "<2$>":SPRITES(1)="<2$>":SPRITES(2)
80 "<2$>":SPRITES(3)="<2$>":SPRITES(4)
90 "<2$>":SPRITES(5)="<2$>":SPRITES(6)
100 "<2$>":SPRITES(7)="<2$>":SPRITES(8)
110 "<2$>":SPRITES(9)="<2$>":SPRITES(10)
120 "<2$>":SPRITES(11)="<2$>":SPRITES(12)
130 "<2$>":SPRITES(13)="<2$>":SPRITES(14)
140 "<2$>":SPRITES(15)="<2$>":SPRITES(16)
150 "<2$>":SPRITES(17)="<2$>":SPRITES(18)
160 "<2$>":SPRITES(19)="<2$>":SPRITES(20)
170 "<2$>":SPRITES(21)="<2$>":SPRITES(22)
180 "<2$>":SPRITES(23)="<2$>":SPRITES(24)
190 "<2$>":SPRITES(25)="<2$>":SPRITES(26)
200 "<2$>":SPRITES(27)="<2$>":SPRITES(28)
210 "<2$>":SPRITES(29)="<2$>":SPRITES(30)
220 "<2$>":SPRITES(31)="<2$>":SPRITES(32)
230 "<2$>":SPRITES(33)="<2$>":SPRITES(34)
240 "<2$>":SPRITES(35)="<2$>":SPRITES(36)
250 "<2$>":SPRITES(37)="<2$>":SPRITES(38)
260 "<2$>":SPRITES(39)="<2$>":SPRITES(40)
270 "<2$>":SPRITES(41)="<2$>":SPRITES(42)
280 "<2$>":SPRITES(43)="<2$>":SPRITES(44)
290 "<2$>":SPRITES(45)="<2$>":SPRITES(46)
300 "<2$>":SPRITES(47)="<2$>":SPRITES(48)
310 "<2$>":SPRITES(49)="<2$>":SPRITES(50)
320 "<2$>":SPRITES(51)="<2$>":SPRITES(52)
330 "<2$>":SPRITES(53)="<2$>":SPRITES(54)
340 "<2$>":SPRITES(55)="<2$>":SPRITES(56)
350 "<2$>":SPRITES(57)="<2$>":SPRITES(58)
360 "<2$>":SPRITES(59)="<2$>":SPRITES(60)
370 "<2$>":SPRITES(61)="<2$>":SPRITES(62)
380 "<2$>":SPRITES(63)="<2$>":SPRITES(64)
390 "<2$>":SPRITES(65)="<2$>":SPRITES(66)
400 "<2$>":SPRITES(67)="<2$>":SPRITES(68)
410 "<2$>":SPRITES(69)="<2$>":SPRITES(70)
420 "<2$>":SPRITES(71)="<2$>":SPRITES(72)
430 "<2$>":SPRITES(73)="<2$>":SPRITES(74)
440 "<2$>":SPRITES(75)="<2$>":SPRITES(76)
450 "<2$>":SPRITES(77)="<2$>":SPRITES(78)
460 "<2$>":SPRITES(79)="<2$>":SPRITES(80)
470 "<2$>":SPRITES(81)="<2$>":SPRITES(82)
480 "<2$>":SPRITES(83)="<2$>":SPRITES(84)
490 "<2$>":SPRITES(85)="<2$>":SPRITES(86)
500 "<2$>":SPRITES(87)="<2$>":SPRITES(88)
510 "<2$>":SPRITES(89)="<2$>":SPRITES(90)
520 "<2$>":SPRITES(91)="<2$>":SPRITES(92)
530 "<2$>":SPRITES(93)="<2$>":SPRITES(94)
540 "<2$>":SPRITES(95)="<2$>":SPRITES(96)
550 "<2$>":SPRITES(97)="<2$>":SPRITES(98)
560 "<2$>":SPRITES(99)="<2$>":SPRITES(100)
570 "<2$>":SPRITES(101)="<2$>":SPRITES(102)
580 "<2$>":SPRITES(103)="<2$>":SPRITES(104)
590 "<2$>":SPRITES(105)="<2$>":SPRITES(106)
600 "<2$>":SPRITES(107)="<2$>":SPRITES(108)
610 "<2$>":SPRITES(109)="<2$>":SPRITES(110)
620 "<2$>":SPRITES(111)="<2$>":SPRITES(112)
630 "<2$>":SPRITES(113)="<2$>":SPRITES(114)
640 "<2$>":SPRITES(115)="<2$>":SPRITES(116)
650 "<2$>":SPRITES(117)="<2$>":SPRITES(118)
660 "<2$>":SPRITES(119)="<2$>":SPRITES(120)
670 "<2$>":SPRITES(121)="<2$>":SPRITES(122)
680 "<2$>":SPRITES(123)="<2$>":SPRITES(124)
690 "<2$>":SPRITES(125)="<2$>":SPRITES(126)
700 "<2$>":SPRITES(127)="<2$>":SPRITES(128)
710 "<2$>":SPRITES(129)="<2$>":SPRITES(130)
720 "<2$>":SPRITES(131)="<2$>":SPRITES(132)
730 "<2$>":SPRITES(133)="<2$>":SPRITES(134)
740 "<2$>":SPRITES(135)="<2$>":SPRITES(136)
750 "<2$>":SPRITES(137)="<2$>":SPRITES(138)
760 "<2$>":SPRITES(139)="<2$>":SPRITES(140)
770 "<2$>":SPRITES(141)="<2$>":SPRITES(142)
780 "<2$>":SPRITES(143)="<2$>":SPRITES(144)
790 "<2$>":SPRITES(145)="<2$>":SPRITES(146)
800 "<2$>":SPRITES(147)="<2$>":SPRITES(148)
810 "<2$>":SPRITES(149)="<2$>":SPRITES(150)
820 "<2$>":SPRITES(151)="<2$>":SPRITES(152)
830 "<2$>":SPRITES(153)="<2$>":SPRITES(154)
840 "<2$>":SPRITES(155)="<2$>":SPRITES(156)
850 "<2$>":SPRITES(157)="<2$>":SPRITES(158)
860 "<2$>":SPRITES(159)="<2$>":SPRITES(160)
870 "<2$>":SPRITES(161)="<2$>":SPRITES(162)
880 "<2$>":SPRITES(163)="<2$>":SPRITES(164)
890 "<2$>":SPRITES(165)="<2$>":SPRITES(166)
900 "<2$>":SPRITES(167)="<2$>":SPRITES(168)
910 "<2$>":SPRITES(169)="<2$>":SPRITES(170)
920 "<2$>":SPRITES(171)="<2$>":SPRITES(172)
930 "<2$>":SPRITES(173)="<2$>":SPRITES(174)
940 "<2$>":SPRITES(175)="<2$>":SPRITES(176)
950 "<2$>":SPRITES(177)="<2$>":SPRITES(178)
960 "<2$>":SPRITES(179)="<2$>":SPRITES(180)
970 "<2$>":SPRITES(181)="<2$>":SPRITES(182)
980 "<2$>":SPRITES(183)="<2$>":SPRITES(184)
990 "<2$>":SPRITES(185)="<2$>":SPRITES(186)
1000 "<2$>":SPRITES(187)="<2$>":SPRITES(188)
1010 "<2$>":SPRITES(189)="<2$>":SPRITES(190)
1020 "<2$>":SPRITES(191)="<2$>":SPRITES(192)
1030 "<2$>":SPRITES(193)="<2$>":SPRITES(194)
1040 "<2$>":SPRITES(195)="<2$>":SPRITES(196)
1050 "<2$>":SPRITES(197)="&
```

```

260 FORI=0T02000:NEXT:CLS:FORI=1T06:PUS
PRITE1,(0,289):NEXT:LOCATE7,10:PRINT"9
GAME OVER 99"
270 IF(STRIG(0)ORSTRIG(1))=0THEN270ELSEL
S:ST=1:L=F+4:GOTO70
280 ***** CLEAR!
290 FORI=0T05:PUSPRITE1,(0,289):NEXT:FO
R=9T011:LOCATE7,1:PRINTSPC(16):NEXT:LO
CAT=16,10:PRINT"NICE CLEAR!!":ST=ST+1:IFST
11THENFORI=0T05000:NEXT:GOTO34ELSEGOSU
B520:GOTO80
300 ****
310 IFMS(X,Y+1)<" "ANDMS(X,Y+1)<"g"THE
N11ELSEIFMS(X,Y)= "b"THEN110
320 IFMS(X,Y+1)="g"THEN230
330 IFMS(X,Y)=" "THENY=Y+1:GOTO10ELSE11
0
340 ****+**** ENDING
350 ONINTERVAL=15GOSUB3390:CLS:FORI=1T05:
AS(I)= " ":NEXT:INTERVAL:I
FCA=1THEN370
360 LOCATE8,8:PRINT"9999999999999999":FORI
=9T010:LOCATE8,I:PRINT"ffffffffffffff":N
EXT:LOCATE11,13:PRINT"BAD END!":LOCATE10
,15:PRINT"TRY AGAIN!":GOTO350
370 LOCATE8,10:PRINT"aaaaaaaaaaaaaa":LOC
ATE10,9:PRINT"aaaaaaaaaaaa":LOCATE12,8:PRI
NT"aaaa":LOCATE7,13:PRINT"CONGRATULATI
ONS!":LOCATE6,15:PRINT"YOU ARE ALL CLEAR!
":PUTSPRITE,(120,54),12,3:GOTO380
380 IF(STRIG(0)ORSTRIG(1))>0THENCILS:ST=
1:L=F+4:INTERVALOFF:GOTO70ELSEBS=INKEYS:G
OTO380
390 FORI=STO2STEP-1:AS(I)=AS(I-1):BS=INK
EYS:NEXT:AS(I)= " ":MDS(AS(I
,1)):INT(RND(1)+1+1,1)="a":FORI=2T06:LO
CATE8,I:PRINTAS(I-1):BS=INKEYS:NEXT:RETUR
N
400 ****+**** TITLE
410 CLS:LOCATE8,3:PRINT" c c a
cccc"
420 PRINT" cc cc c c c c c c"
430 PRINT" cccc cccc c c c"
440 PRINT" c c c c c c cc c c c ccc"
450 PRINT" c c c c c c c c c c c"
460 PRINT" c c cccc ccc c c ccccc"
470 LOCATE7,11:PRINT"1992 PA PRESENTS":L
OCATE8,14:PRINT" D PUSH SPACE D":PUTSPRI
TE,(112,23),12,0
480 IF(STRIG(0)ORSTRIG(1))THENCLS:PUTSPRI
TE,(0,289):PLAY"V15L3204C6":FORI=0T02000
:NEXT:CA=1:RETURN
490 IFINKEYS="S"ORINKEYS="s"THEN500ELSE4
80
500 LOCATE7,14:PRINT" STAGE SELECT :
LOCATE8,14:PRINT" STAGE
LOCATE17,14:PRINTTING##":ST:=STLC
K(0)ORSTICK(1):IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENC
LS:PUTSPRITE,(0,289):CA=0:RETURNSLECT=
ST+(S=1ANDST<>1)-(S=5ANDST<>10):GOTO510
520 ****+**** STAGE DATA READ
530 FORI=1T010:FORJ=2T015:M$(J,I)="c":NE
XTJ,1:RESTORE600
540 READA:IFST<>ATHENFORI=0T010:READAS:N
EXT:GOTO540
550 READX,Y:M$(X,Y)= " ":CS=" ":GOSUB560:
CS=RD:GOSUB560:READTX,TY:CS="a":GOSUB56
0:READFP:CS="g":GOSUB560:CS="b":GOSUB560
:CS="rd":GOSUB560:RETURN

```

```

560 READAS:IFLEFTS(AS,1)="0"THENRETURN
SEA=LEN(AS)/5:FORI=1TOA:D=VAL("E"+MID(
AS,I+5-4,1)):BS=RIGHTS(STRING$,"&"+J+B
INS+VAL("E"+MID(AS,I+5-3-4,1)):FORJ
=1TO16:IFMID(BS,J,1)!="1"THENMS(J,D)=CJ
NEXTJ,I:RETURNSENEXTJ,I:RETURN
570 ****+ DATA
580 DATA "a",34,0,8,18,0,26,8,7,9,0,FF,A
0,FF,A0,FF,90,7E,0B,"b",42,0,7E,A0,42,A
0,7E,A0,42,0,8,7E,A0,42,0,7E,A0,"c",ED,0
0,98,60,76,60,7E,0F,60,DF,60,9F,60,6E,60
,60,DF,60,DF,0F,60,DF,50,00,00,FD,0F,FD
,ED,FD,50,00,00
590 DATA "e",FF,20,C3,20,C3,C2,C4,C3,25,FF
0,FD,20,FF,0,FF,20,2F,"f",FF,0B,FF,90,FF,A
0,FF,90,FF,A0,FF,A0,FF,80,FF,80,FF,A0,"g",40,9
0,12,80,21,90,0,80,0B,0B,8E,90,FF,90,FF
,90
600 DATA 1,9,2,600107001008001,0,4000450004
6000470004008004,16,4,102005008804008800
0,5,0,21000310040100050010206100270082000
290002,0
610 DATA 2,15,1,8001090010A0010,0,16,9,14
0022000100810040080504006021070100800890
040,11,0,420005202060200720308020092000A
2000,0
620 DATA 3,15,1,1400020000304005C0055F00
65007F50D0F8500950005000,100002000003000
00800085000600008,1,10,30010420040012722
00,7,0,20C003010040040450004002070020,0
630 DATA 4,15,3,102002020030204020050300
03000803449037CA0300,2100033100600FF,16,
5,1008420000331000510026030710010,0,24
0203402044000500600400740030400090000,0
640 DATA 5,15,5,463005E00060700C70C00060
9000000060,91020A10E,5,7,14002008033200
0006000501006020071000,7,80F309004,0,201F
30104400005010600087000400800,90F80
550 DATA 6,15,3,100806217F030FE047F850E40
605087140002000903C00,310060C00700008100
00150,12,00030080050064100030040690040,8
,0,24000300044000051000001300010,0
660 DATA 7,10,1,1007E2000037E047020A577
E07AE27F76087F087090A7F0A,23FE03000A007
8050807060080778000008,14,10,20037301006
05007000C,10,0,2000230002040550084000050
70012000020900400A0,0
670 DATA 8,2,1,051F20115435536452000551206
5120755200859709517E0A13C,120002080032A00
400A505425F60A42728A4F8026062200A00C0,14,1
0,1000222A40000602620A82000,7,30040A000E
,240A4000080000500800009070000080A8090C0
0ATC00,0
680 DATA 9,15,4,2000233F0234F2002000000
90000A0000,20000835001081052006204073FC
2800A69007C,14,1,100022001000000500491402,6,
510070003C,240034000400405400000A107400
0847000A00A00FE,6F100800300
690 DATA 10,1,2,1FFFF0080230956422E0A51448
62067255482809097564A2224,2F713320060A010
05303064107422088A175C0000A00AC,13,10,20
0A035400020074000,7,600008,2000805200840
145008460008270002800029000A0A112,0

```



## FULNESSフルネス

by PIGGY BANK

▶遊び方は27ページ

MSX MSX2/2+RAM16K

行150の3行目にある、  
BL=160+F\*10-N\*20  
でステージNのボールの出現数  
を計算しているの、もう少し  
かんたんにしたい人は、BLに  
設定される値が大きくなるよう  
に改造するとよい。

ボールの種類は行170にある  
RR=RND(-TIME)\*5  
で設定している。0~2または  
3~5が同系列のボールなので、  
出現するボールの種類に偏りを  
作りたければ、この部分を改造  
するとよい。(MORO)

### プログラマからひとこと

#### タイトルは何だろう?

みなさん、はじめまして。PIGGY BANKです。  
この文章が、全国のMFファン読者に読まれると思うと、  
なかなか書きづらいものがあります。特に、僕はこのう  
い作文のようなものは苦手なので、書くことを考えるの  
に苦労しています。タイトルが何になるかも気になるこ  
とです。3月ごろ、J&P大須店でFS-A1Fにパ  
ナソニックのマウスとRGB日ケール(すべて下取り品)  
がついて、7800円で売っていました。これはマウスだけ  
の値段ではないですか。これを手に入れることのできた  
幸運な人はどこだれなのだろうか……。僕は一応受  
験生らしいので、今後いつ投稿できるかはわかりませ  
んが(構わず投稿して受験生を長く楽しめるといい)、  
そのときはまた会いましょう。

PIGGY BANK 愛知・17歳



## KAZUKIくんゲーム

by まえちこ

▶遊び方は29ページ

MSX MSX2/2+RAM16K

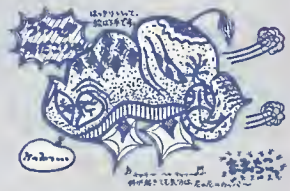
■プログラム解説  
100~180 REM文形式マシン  
語データ  
200~240 初期設定  
260~280 タイトル画面表示  
300~320 ゲーム画面作成  
340~350 ゲーム画面作成/部  
屋(ステージ)作成

370~430 メインループ  
450 部屋のクリア処理  
470~480 エンディング処理  
500 ギブアップ処理  
520 完成パターン表示  
550 らびお表示  
570~720 サブルーチン群  
740 データ (シングル)

### プログラマからひとこと

#### はじめまして!! KAZUKIくんデス

採用通知を前に、目がうるうる状態です。  
どうも有り難うございます。一騎君もうれ  
しさの余り「お池にはまってさあ大変!」で  
す。今日は気分が最高なので、次の件は水  
に流してさしあげましょう。 <その1>  
ミッキーマウスのオルゴールを2つも壊し  
てしまったこと。 <その2>スロットが  
入った状態のMSXをいじってDisk関  
連(特にFORMAT)エラーが多く発生す  
る様になったこと。心の広い私に感謝しな  
さい、一騎君!! じゃねっ。  
まえちこ 富山・25歳



## 失われた記憶

by ロートルタムの怪人

▶遊び方は30ページ

MSX2/2+VRAM128K

### ■ファイル解説

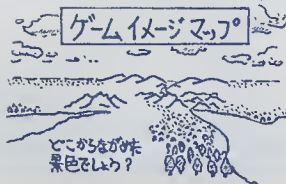
LOST-M.FDB  
BASIOのメインプログラム  
VRAM-T.DAT  
TALK.DAT  
MON-SP.DAT  
MA-CHAR.DAT  
BSAVE形式データファイル

M-ALLMON.CG  
ALL-IVN.CG  
グラフィックファイル  
PARTY-1~3.DAT  
VRAMT-1~3.DAT  
GAME.FIL  
途中でセーブするとき、必要  
となるデータファイル(シングル)

### プログラマからひとこと

#### 苦節15年

思い起せば、国産初のパソコンTK-80との出会いから苦節15年、幾多の苦難を乗り越えて  
……。じ〜ん(ウソ)。で、地味なゲームタイトルですが、エンディングでその意味が明らか  
になるでしょう。戦闘時のタイムカウントダウン入力方式は、結構緊張感があって遊べると思  
います。初採用を祝して、本ゲームの完全攻略ガイドを作成しました。日6版14ページで、基本  
操作、武器、アイテム、呪文の解説、戦闘解説、完全攻略マップ、モンスター全データなどを  
掲載、ワープロ印字です。御希望の方は、200円切手同封の上、下記まで申し込みください。  
〒998 宮城県気仙沼市田谷4-8 小山啓  
締切りは、7月31日必着とします。ゲームの感想や意見を聞かせてもらえれば幸いです。  
ロートルタムの怪人 宮城・46歳



## MAZE TOWNメイズ・タウン

by ひろ

▶遊び方は32ページ

MSX MSX2/2+RAM32K

この作品の迷路は行181~185  
のデータによって作成される。  
行181が1階のデータで、以下  
5階まで1行につき1つの階の  
データが納まっている。  
データは11個の文字列から出  
ていて、各文字列は11文字で  
できている。つまり11×11の各  
マスがデータの1文字に対応し

ているのだ。  
各文字についての意味は、  
0=空間、1=壁、2=仲間、  
3=上りのはし、4=下りの  
はし、5=モンスター、6=  
結界、7=スイッチ、8=宿・  
SHOP、となっている。  
オリジナルの迷路を作るとき  
の参考にしてほしい。(MORO)

### プログラマからひとこと

#### 岡山がなつかしい

ひびきさに投稿したら採用されてしまいました。  
よくこんなのが採用されたなあとは思うけどや  
っぱりうれしい。未だにESQシーケンスもわ  
かっていない大馬鹿ものだけに頑張った甲斐が  
あったってものです。話は変わって、こないだ  
Duor-Rを買いました。さっそく大好きだった  
エアプロ、モンスターレア、スベハリを手に入  
れました。うーん面白すぎるぞ。スベハリはた  
った380円(中古)だったがいくらなんでも作  
った人が可哀相だ。こんなに面白いのに……。  
ときに大阪はどこを見てても人だらけ、空気が  
いい、うるさい、3拍子そろってます。ああ、岡  
山にいたころがなつかしい……。  
ひろ 大阪・19歳



音楽が無い等、  
致命的な所も色々  
ありますが大目に見て  
てください。



YMOの新譜を聴いていたら、某誌編集部から電話がかかってきて、武道館のライブの取材をすることになった。アルバムは良いんだけど、けっこう地味で、これをライブ、しかも武道館なんて大きな箱でどうやるんだろうか？ 3%の期待と97%のよけいな心配が心をかけめぐっているこの頃なのだ。

MSX 付録ディスク  
→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

## 長野・17歳

[illegible]

みそねこ「同人ソフト用に、ターボR専

```

290 Y2$="EBBF+16E.>EE<A16B16EBBE16B16E16E
B16F+Y+E16C16E"
300 Y3$="B16V12BEEBEBBEEBEEBEBBEBBEEBEBBEE
EB>E<EEB>E<"
310 Y'----- aD3'----- A$
320 A1$="V9a50B2.R1V15a6"
330 Y'----- CDE ----- C$
340 C1$="E1E1E1":D1$="C1E1E1)"
350 C2$="F1.D2":D2$="C1.A2)"
360 C3$="a5D3D1V15B2.A4 B2>C<A>C<A>C<A>C<
"
370 C4$="B2.A4 82L32>>C<BA+AG+GF+FED+D0C
C<BA+A"
380 D1$="a4D2V12B2.A4 82a16L32>>C<BA+AG+
GF+FED+D0C+C<BA+A"
390 Q2$="a4Q2V10B2.A4 B2a14L32>C<BA+AG+G
F+FED+D0C+C<BA+A"
400 D3$="L16"
410 D4$="a6D04V13R1R4A2."
420 Q5$="a6D04V13R1R4E2."
430 Y'----- INTRD SOUND ----- R$
440 R1$="a5D6D3V11DE8EE8DD DE8EE8DD":R1$=
R1$+R1$
450 R2$="a5D6D2V15E8.EE8EB EE8EE8EB":R2$=
R2$+R2$
460 R3$="R8H4H4H4H4 H4H4H4H4"
470 R5$="B18B16B116SH8B116S16B116S16B116S
16B116SH8B116S16":R4$=R3$+R$
480 R7$=R$+"B18B116B116SH8B116S16B116S16B
16B116B116SH8BS32S32S32S32"
490 RA$=R$+"816S+8B116B116S16S16B116S16S16
16B116S116B116B116SH8BS32S32S32S32"
500 R3$=R$+"8"+8$+B$+S$:R$=R$+R$
510 B$=B$+"8"+8$+M$:R$=R$+R$
520 B$=B$+"8"+8$+M$:R$=R$+R$
530 R5$=R$+B$+M$+"8"+B$+M$:R$=R$+R$
540 R5$=R$+B$+S$+"BL32":M$=M$+M$+M$+"L16"
550 R8$=R$+B$+M$+B$+M$+B$+M$+M$+B$+M$+B$+M$+
B$+B$+M$+"BL32":B$=B$+M$+M$+M$+"L16"
560 R9$="a5D6D3R1V13EBE8V14EBE8V15EBE8EBE
B"
570 RC$="D4V12a5S3G161":RD$="D4V12a5S3D1D1"
580 RE$="D2V12a14G161":RF$="D2V12a14A1A1"
590 Y'----- 8ASS ----- E$
700 E1$="B.B.A16A>C<A B.B.B.>C<A16>C16<
A16>C16A16"
800 E4$=">C.C.C.C<B16B>D<B> C.C.C.D<B16D>
16C16D16C16B16"
900 E2$="B.B.B.>C<A16>C16<A16B1616>C16< B.
B.A16A16A>C<"
600 E3$="V6R1.EV7E8BEV9EV10EV11EV13EV15E
"
610 Y'----- FM DRUMS ----- G$
620 G5$="B1H16B1 16C16B116SH18B116B116CB1
16B116SH18H16SH16H16SH16"
630 G1$=G$+G$
640 G2$=G$+"B1H16B116C16B116SH18B116H16B
1S16B1H16SH16B116H16B116SH16SH16SH16"
650 G3$=G$+"B1H16B116H16B116SH16SH16SH16
16B1H16SH16B116SH16SH16B1H16SH16SH16SH16
2SH132SH132SH116SH16"
660 Y'----- PSg DRUMS ----- X$
670 X5$=B$+B$+B$+"8"+S$+"8"+B$+B$+B$+B$+S$
+"8"+8$+S$+B$+B$+S$
680 X1$=X$+X$
690 X2$=X$+X$+B$+B$+B$+B$+X$+"8"+S$+"8"+B$+S$+B$+
S$+B$+B$+B$+B$+B$+S$
700 X3$=R1 V0EV1EV2EV3E V4EV5EV6EV7E V8
EV9EV10EV11E V12EV13EV14EV15E

```

```

710 X4$=X$+B$+I$+B$+H$+B$+S$+"8"+B$+S$+B$+S
$+B$+S$+"L32"+S$+S$+S$+S$+"L16"+S$+S$
720 I----- INTRD
730 PLAY #2,A0$,B0$,R2$,R2$,""," ",R3$
740 PLAY #2,A0$,B0$,R2$,R2$,""," ",R3$
750 PLAY #2,R1$,R1$,R2$,R2$,""," ",R3$
760 PLAY #2,R1$,R1$,R2$,R2$,F9$,R9$,R3$
770 PLAY #2,R1$,R1$,R2$,R2$,""," ",R4$,
R5$
780 PLAY #2,R1$,R1$,R2$,R2$,""," ",R7$,
R8$
790 PLAY #2,R1$,R1$,R2$,R2$,""," ",R4$,
R5$
800 PLAY #2,R1$,R1$,R2$,R2$,""," ",RA$,
RB$
810 PLAY #2,RC$,RD$,RE$,RF$,""," "
820 PLAY #2,RC$,RD$,RE$,RF$,""," ",X3$
$
830 I----- PDY -----
840 FDR J=0 TO 1
850 PLAY #2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$,G0$,
X0$,Y0$,Z0$
860 FDR I=0 TO 1
870 PLAY #2,C1$,D1$,C1$,D1$,E1$,E1$,G1$,
X1$,C1$,D1$
880 PLAY #2,C2$,D2$,C2$,D2$,E4$,E4$,G2$,
X2$,C2$,D2$
890 NEXT
900 PLAY #2,A1$,B0$,C0$,D0$,E1$,E1$,G0$,
910 PLAY #2,A1$,A1$,C0$,D0$,E2$,E2$,G0$,
920 PLAY #2,A1$,B0$,C0$,D0$,E1$,E1$,G1$,
X1$,Y0$,Z0$
930 PLAY #2,A1$,A1$,"V1001402","V1001402",
,E1$,E1$,G2$,X2$, "V9", "V9"
940 FDR I=0 TO 1
950 PLAY #2,C1$,D1$,C1$,D1$,E1$,E1$,G1$,
X1$,C1$,D1$
960 PLAY #2,C2$,D2$,C2$,D2$,E4$,E4$,G2$,
X2$,C2$,D2$
970 NEXT
980 PLAY #2,C1$,D1$,C1$,D1$,E1$,E1$,G1$,
X1$,"V10"+Y1$,D1$
990 PLAY #2,"V12","V12","V8","V8"
1000 PLAY #2,C1$,D1$,C1$,D1$,E1$,E1$,G2$,
X2$,Y2$
1010 PLAY #2,""," ", " ", " ", " ",E1$,E1$,G1$,
X1$,Y1$
1020 PLAY #2,"", ,B0$,C0$,D0$,E1$,E1$,G2$,
X2$,Y2$,Z0$
1030 PLAY #2,"", ,B0$,C0$,D0$,E1$,E1$,G1$,
X1$,Y1$,Z0$
1040 PLAY #2,"", ,80$,C0$,D0$,E1$,E1$,G2$,
X2$,Y2$,Z0$
1050 PLAY #2,"", ,B0$,C0$,D0$,E1$,E1$,G1$,
X1$,Y1$,Z1$
1060 PLAY #2,"", ,80$,C0$,D0$,E1$,E1$,G2$,
X2$,Y2$,Z1$
1070 PLAY #2,"", ,B0$,C0$,D0$,E1$,E1$,G1$,
X1$,Y1$,Z1$
1080 PLAY #2,"", ,B0$,C0$,D0$,E1$,E1$,G2$,
X2$,Y2$,Z1$
1090 PLAY #2,"", ,80$,C0$,D0$,E1$,E1$,G1$,
X1$,Y3$,Z1$
1100 PLAY #2,"", ,B0$,C0$,C0$,E1$,E1$,G3$,
X4$,Y3$,Z1$
1110 PLAY #2,"", ,80$,C3$,C3$,E1$,E1$,G1$,
X1$,Y3$,Z1$
1120 PLAY #2,"", ,B0$,C3$,C3$,E1$,E1$,G2$,
X2$,Y3$,Z1$
1130 PLAY #2,"", , " ",C3$,C3$,E1$,E1$,G1$,
X1$,Y3$,Z1$

```











```

360 AB="">>>V13A4.<<"
370 " °.°. B °.°.
380 B1="D8G#.D.F#.V9D4O5"
390 B2="R8.C.R8.C.R8.C.R8.C.R8.C.R8.C.R8.C.R8.C.#.B.R8.C."
400 B3="R8.C.R8.C.#.R8.D.R8.D.#.R8.E.D.#.D.C.#.C.B.#.">
410 B6="R8.D.R8.D.#.R8.E.R8.F.R8.F.#.F.E.D.#.D.C.#."
420 B7="R8.C.R8.C.R8.C.R8.C.R8.C.R8.C.<B.A.#.A.G.#.G.F.#."
430 B8="<C#>"
440 " °.°. C °.°.
450 C1="D8D#.<A.>C#.V9Q4O5"
460 C2="R8.E.R8.E.R8.E.R8.E.R8.E.R8.E.R8.E.R8.E.#.R8.E."
470 C3="R8.E.R8.F.R8.F.#.R8.G.R8.G.#.G.F.#.F.E.D.#.D."
480 C6="R8.F.#.R8.G.R8.G.#.#.R8.A.R8.A.#.A.G.#.G.F.#.F.E."
490 C7="R8.E.R8.E.R8.E.R8.E.R8.E.R8.E.R8.E.R8.E.D.#.D.C.#.<B.A.#.>"
500 C8="<D>"
510 " °.°. D-E °.°.
520 D1="D2E.F.D4F#.D6G":E1="R16"+D1
530 D2="Q8A.">D4A.G.#.G.F.#.F.E.<G.Q3F.F.#.F.#.G.G.G.#.#:E2="R16"+D2
540 D3="Q4A.A.G.#.<B.#.B.#.C.Q8D.>Q3D.C.#.<C.B.A.#.A.G.#.<E3="R16"+D3
550 D6="D4B.B.#.C.C.#.C.#.D.D.D8E.>D3E.D.#.<D.C.#.C.<B.A.#.<E6="R16"+D6
560 D7="D8A.">D4A.G.#.G.F.#.F.E.D.#.D.C.#.<B.A.#.A.G.#.:E7="R16"+D7
570 D8="D8A":E8="R16D8A"
580 " °.°. R °.°.
590 R1="BH8BH16BH16BH16BH16MSH8M5HB.MSH16"
600 RR="BH8H16H8H16MSH8H16H16H16H16H8BH16H8BH16H8H16H16H16"
610 RZ=R#+R16BH8H16H8H16MSH8H16H16H16BH16H8BH16H8BH16MSH8BH16H16H16H16"
620 RS=R#+BH16H8H16H8H16H8H16MSH8H16H16H16H16H8BH16H8BH16BH16MSH8M5HB16H16H16MSH16"
630 RR=R#+BH16H8H16H16H16H16H16H8H16H16H16H16H16H16"
640 " °.°. X °.°.
650 X1="CR16CR16CR16CR16CR16C"
660 X9="R8.C8.R8.R8CR8C32R32C8.">X2=X9+R4.R8.C8.R8.R8CR8C8CR8CR8C"
670 " °.°. Y °.°.
680 Y1="G#.<D.<F#.S4M150Q6L16"
690 Y9="RAAR16AA16ARBA":Y2=Y9+R4.R8.>V16FV6EV4DV30V2C#<S4M150AAR16AA16ARBAR2AAR16A:>Y9+Y2C#
700 " °.°. Z °.°.
710 Z1=">D#.<<A.C#.S4M150Q6L16"
720 Z9="R8D#D#R16D#D#R16D#RBD#:Z2=Z9+R4.R8.>V16EV6DV40V3C#>V2CS4M150D#D#R16D#D#R16D#RBD#R2D#D#R16D#":Z9=Z9+Z
730 " °.°. PLAY °.°.
740 PLAY#2:T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
750 PLAY#2:A,B,C,D,E,R,X,Y,Z
760 PLAY#2:A1,B1,C1,D1,E1,R1,X1,Y1,Z1
770 FDR1=TD2
780 PLAY#2:A2,B2,C2,D2,E2,R2,X2,Y2,Z2
790 PLAY#2:A3,B3,C3,D3,E3,R3,X2,Y2,Z2
800 PLAY#2:A4,B2,C2,D2,E2,R2,X2,Y2,Z2
810 PLAY#2:A4,B3,C3,D3,E3,R3,X2,Y2,Z2
820 PLAY#2:A5,B3,C3,D3,E3,R3,X2,Y2,Z2
830 PLAY#2:A6,B6,C6,D6,E6,R3,X2,Y2,Z2
840 NEXT
850 PLAY#2:A7,B7,C7,D7,E7,R3,X2,Y2,Z2
860 PLAY#2:A8,B8,C8,D8,E8,R3,X2,Y2,Z2
870 PLAY#2:A,B,C,D,E,R,X9,Y9,Y9,Z9
880 GOTD760

```

昨年の8月以来のGANP、久々の登場で  
 こなたは大学合格おめでとさん。リズムは3  
 連のはねものなんだけど、落ち着いて聞こえ  
 るのはキャリアのなせる技か？ プラスのア  
 レンジは、意識して拍の表を使わないように  
 して、リズムの裏を強調したほうがもっとカ  
 ック良くなるはず。さて、GANPクンには  
 課題として、YMOの新譜「テクノドン」を聴  
 き、「私はYMOをこう聴いた」という作品を  
 提出することを義務付けよう。

ICEPICK.ORG

```

10 '----- ICEPICK ODPE (01:39)
20 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 '----- COMPOSED BY GANP
40 CLEAR$5000:DEFSTRA-U:DIMX1(15),X2(15)
50 :=T"1112":PLAY2Z,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
60 FORX=0TO15:READU:X1(X)=VAL("H"+W):N
EXT:SOUND7,49:SOUND6,0
60 FORX=0TO15:READU:X2(X)=VAL("H"+W):N
EXT:PDKE&HFA3C,48:POKEHFA5C,40
70 DATA 0,0,0,0,0,0,1E,0,0,94E2,3F63,0,0,4
042,BF91,0,0
80 DATA 0,0,0,0,0,0,1E,0,0,9642,BF61,0,0,
084,5F92,0,0
90 '----- MML DATA
00 '----- MELODY
110 AP="&Y16,1338D&Y16,125&D":AD="&Y16,1
34&D&Y16,124&D":AR="&Y16,135&D&Y16,123&D
120 A="V1324D4"&+AP+AP+AD+AQ+AR+AR+R"
L12C<A24>DF24D V024FD24R12 V7F24DR24 V6F
D24R8V13":A1=A+"&A'C24":A2=A+"&DF24"
130 AP="&Y16,78&Y16,2&G":AD="&Y16,8&8&Y
16,1&G":AR="&Y16,9&8&Y16,0&G"
140 A="L24G4"&+AP+AP+AD+AD+AR+AR+GL12
FD24GB-G24B VG24B-G24R12 V7B-24GR24 V6B-G
24R8V13":A3=A+"F8":A4=A+"B"&C24<"
150 AP="&Y16,114&C&Y16,104&C":AD="&Y16
,243&F&Y16,223&F"
160 A5="L12'DR24CR24<B-R24ABB->C24<F624R
12624D>L24C24G4&C8"&+AP+AP+AP+"G12F#12."
+AD+AQ+"F12F#12<E"
170 A="L12'F24C24F2->24CR24FF#24F2->F12F
#24F2->24CR24C8R24D08E-R24E2->24R24":A6
=A+"&F24<":B6="&E->24<+"A"&C"
180 AT=">G4<":B4="C24"&A7
190 B="V1102.D&D24C<A24>DF24D V6024FD24R
12 V5F24DR24 V4FD24R8 V11"
200 B1="R24"&+B"&A":B2="C24"&+B"&D"
210 B="G2.G&G24FD24G6B-G24 V6G24B-G24R12
V5B-24GR24 V4B-G24R8 V11"
220 B3="F24"&+B":B4="R24"&+B"&B"
230 B5="R24">DR24CR24<B-R24ABB->C24<F624
R12G24>DC#4.&C24G#4&F#24FF#24F"
240 '----- SLDL
250 A="D4&D024C<A24>C024F8AB&GF24F24GE24
&E4F8&FF24GE8E":B9="C24"&+A:A9=A+"C24"
260 A="DC24<BA8>D24A8AB&GA24CBE8D0C24<B02
4&G4E4.F12":B4="C24"&+A:A4=A+"&F24"
270 A="G8F6B-G24B&D6G8B-24G8<C024F8E8D8C8
DR24<GA24&A8F":B8="R24"&+A:AB=A+"&F24"
280 A="B"&C24<C4>G4.D24FG24B-A24GF24AB-24"
C<B-8A24F8G4B-G24C":BC="R24"&+A:AC=A+"&C
24C"
290 AD=">V13D0C24DV11F24DC24V9D24C24DV7F24D
C24V5D24V3D24<V13"
300 BD="R24'V110C24DV9 F24DC24V7D24DV5F
24DC24V3D24V1D<"
310 '----- BASS
320 C="R8DR8D8R8DR8C12C248":C1=C+C:C2=C+
"RBD12D24<F8R8DR8DR8F8"
330 C="R8GR8GR8GR8GR812F248":C3=C+C:C4=C+
"RBG12G24<F8GR8GR8RB-":C7="G4"
340 C5="R8DRBDD<CR8CR8DRBDF8"&F&F#E-
350 C6="F&C&F8R8GR8C&C&D0&E-E-&F4"
360 '----- BACKING
370 DA="&Y19,39&AY19,31&A":DB="&Y19,40&
A&Y19,30&A":DC="&Y19,41&A&Y19,29&A"

```

[illegible]

……でも、この曲は大失敗しちゃって  
……ごめんなさいっ。あ、この曲の元  
ネタがわかる人は何人ほどいらっしゃ  
いますでしょうか(いーのかなー)」

■3月号&4-5月号ベスト3  
まず3月号は、みぞねア「FORBEC

AST」が第1位、みそねこ「ぼす曲(付録ディスクBGM)」が第2位、ノーザンダンサー平野「BOLD ROLE R」が第3位、そして4-5月号は、みそねこ「妖化理想郷(付録ディスクBGM)」とR.F.M「キングドラゴンのテ

※当コーナーでは、引き続き「FM音楽塾」への意見を募集しています。ちなみに、これまで届いたアンケートはがきを見てみたところ、「存続希望」という

意見は意外に少なく、「FM音楽塾なんかやめて、他の記事を増やすべきだ」という読者もけっこういました。「やめないでほしい」という方は、アンケートハガキにそのむねをしっかりと書いてくださいね。

(郎太)



コマンド26本にスクリーンエディタとマクロアセンブラのセットがタケルで手に入る!



# MSX-DOS2 TOOLS

MSX-DOS2の環境を、より使いやすくしてくれるコマンド26本と、ANKと漢字の2つのテキストエディタにマクロアセンブラが付いてくる。MSX-DOS2を使うなら必須のソフトが、タケルで安く手に入るぞ。

製作元：アスキー

☎03-3486-8080

発売元：TAKERU

(TAKERUでのみ発売)

☎052-824-2491

発売中

媒体	5.25" × 1
対応機種	MSX2/2+ MSXR
価格	7,000円
このソフトの動作条件は、漢字ROM、日本語MSX-DOS2を必要とします	

## ★いちばん魅力はエディタとアセンブラだ

ファンダムで「マシン語の気持ち」を担当している馬場氏に、『MSX-DOS2 TOOLS』の魅力は? と質問したところ、「エディタとアセンブラ」と即答されてしまうほど、この2つは大きな魅力を秘めている。

そういえば、付録ディスクのCGコンテストやAVフォーラムを作るとき、お世話になった。わたしはそれほど使いこんではいないが、エディタもアセンブラもこれしか使っていない。

ふつうに使うぶんには十分な機能を備えていると思うけど、こればかりは人によって使い勝手が違うから、何ともいえない。

しかしマニュアルの4分の3がこれらの説明に使われていることから、実質的なメインはこの2つということがわかる。

ところでこの他に収録されている26本はどういったものなのだろう。

恥ずかしながらメインの外部コマンド26本が、いったいどういうものなのか、ほとんど知らないでいたのだ。

今回、この記事を書くことになって、初めてどんなものがあるのか見てみたら、何に使えるのかわからないものから、結構使えそうなものまで、いろいろとあった。

例えば、いままでBASICの中間言語ファイルをアスキーファイルにするのに、わざわざBASICにいて、アスキーセーブしなおすといった手間をかけていたが、LIST.COMを使えばそのような無駄な苦勞をしなくても済んでいた。

外部コマンド26本も、使う人によって、それぞれの価値観が違おうから、どれがよくてどれが悪いと一概にはいえない。

例えば、SLEEP.COMというのがありますが、私には何に使えるのかわからない。

せいぜいイタズラにしか使えない気がするが、欲しいと思う人がいても不思議ではない。

そうそう、タケル版のDOS2 TOOLSにはオマケのコマンドが1本付いている。

DUP.COMというのがそれで、ターボRなどの1ドライブの機能専用のDISKCOPYコマンドだそうだ。

『MSX-DOS2 TOOL』Sのディスクに収録されている全ファイルを、かんたんな内容紹介とともに次ページに掲載し

ておくので、参考にしてほしい。

値段がはるかに安く、内容も付属のマニュアルも同等のものだし、さらにオマケのコマンドが付いてくるとは、持っていない人はぜひ手に入れておこう。たとえいま使わなくても、将来MSXで本格的にプログラムを組んでみたくなったとき、きつと役に立つはずだ。



[E終了 Q中断 S保存 New Abort Q再編集]  
ってもらうぞよ。マロは背景は描  
かなかったでおじゃるが、背景は  
もちろん入れて、さらになにか小  
道具とかを持たせてみてたもれ。  
せつかくの夏休み、めりえだけじ  
ゃなく、イラスト部門のほうもお  
待ちしているぞよ。  
今月のしめ切りは9月1日必着。  
発表は11月発売の12-1月号  
だぞよ。

[Eセーブ終了 Q中断 Sセーブ Nセーブ/新ファイル A中断/新ファイル Q再編集]  
★今月のお題はシュフちゃんを  
つてもらうぞよ。マロは背景は描  
かなかったでおじゃるが、背景は  
もちろん入れて、さらになにか小  
道具とかを持たせてみてたもれ。  
せつかくの夏休み、めりえだけじ  
ゃなく、イラスト部門のほうもお  
待ちしているぞよ。  
今月のしめ切りは9月1日必着。  
発表は11月発売の12-1月号  
だぞよ。



# MSX-DOS2 TOOLSの中に入っているもの

ファイル名	内 容
¥	《ルートディレクトリ》
MSXDOS2 . SYS	MSX-DOS2システムファイル(MSXDOS2 . SYS Ver2.30)
COMMAND2. COM	MSX-DOS2システムファイル(COMMAND2. COM Ver2.31)
AUTOEXEC. BAT	自動実行バッチファイル。RAMディスクの設定をして、REBOOT. BATを実行
REBOOT . BAT	バッチファイル。PATHなどの設定やリブート時の起動先をRAMディスクに設定
README . DOC	ディスクの内容紹介などのドキュメントファイル ※このファイルのみ付録ディスクに収録されています
¥TOOLS	《サブディレクトリ》
ADDAUX . COM	AUXデバイスをRS-232C入出力用にインストールする
BEEP . COM	ビーブ音を鳴らす
BIO . COM	バイオリズムを表示する
BODY . COM	ファイル(複数可)の一部を切り取って出力する
BSAVE . COM	インテルHEX形式のファイルをLOAD命令でロードできるファイルに変換する
CAL . COM	カレンダーを表示する
CALC . COM	簡易電卓。対象は10進数12桁の四則演算のみ
DUMP . COM	指定ファイル(複数可)の中身を16進とキャラクタでダンプする
DUP . COM	特別収録の外部コマンド。FDDが1台のMSXのためのDISKCOPYコマンド
EXPAND . COM	指定ファイルのスペース(空白)とタブを変換する
GREP . COM	任意の文字列(漢字可)をファイル(複数可)などから検索して出力する
HEAD . COM	ファイル(複数可)の先頭から一部を切り取って出力する
KEY . COM	ファンクションキーの表示切り換えと文字列の設定
LIST . COM	BASICの中間言語ファイルをアスキー形式で出力する
LS . COM	ファイルやディレクトリの詳細情報(属性、サイズ、日付など)をソートして表示する
MENU . COM	コピー、デリート、リネーム、タイプなどのファイル操作を行う
MORE . COM	ファイルの内容を1画面ずつ表示する
PATCH . COM	バイナリファイルの一部を書き換える
SLEEP . COM	指定した時刻まで、システムを一時休止の状態にする
SORT . COM	テキストファイルの各行ごとにアスキーコードでソートして出力する
SPEED . COM	RS-232Cの通信パラメータを設定する
TAIL . COM	ファイル(複数可)の末尾から一部を切り取って出力する
TR . COM	入力(複数ファイルの指定可)の文字列の置換
UNIQ . COM	重複する行を削除する
VIEW . COM	テキストファイルを表示する。操作により画面を自由にスクロールさせられる
WC . COM	ワード数、行数、ページ数をカウントして表示する
¥KIDS	《サブディレクトリ》
KID . COM	漢字用スクリーンエディタ
AKID . COM	ANK用スクリーンエディタ
CONKID . COM	KID、AKIDのカスタマイズツール
¥UTILITY	《サブディレクトリ》
M80 . COM	マクロアセンブラ
L80 . COM	リンクローダ
LIB80 . COM	ライブラリマネージャ
CREF80 . COM	クロスリファレンサ



# ON AIR AV FORUM

今回は、全作品がビジュアルもので、動きのないものは1本もない。はっきりしているといえどもそれまでだが、はい、そういうコーナーです。

塾長：よっちゃん

MSX2+ 付録 ディスク  
→PI03の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

## 規定部門

### お題は「遊び」

#### 缶けりの悲劇

■神奈川県・赤崎和広(18歳)

クリシェとはフランス語できまり文句のことだが、この缶けりなどもギャグの定型句、必ずこうなるというシロモノだ。空き地で缶けりをしていて、塀の向こうの民家の2階を直撃、ガラス窓をやぶって怒られる。赤崎くん(MSX t)は藤沢在住なんだけど、まだそういう光景があるのかな。

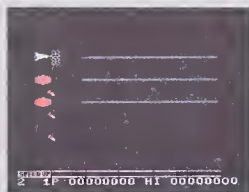


①「ガシャン」という音が聞こえてくるようだ。ヒエーノ

#### 名作

■神奈川県・吉川忠彦(19歳)

フフフ、これはそっくりです。ちょうどMSX2が発売された時期で、Mファンやテクノポリス編集部でみんなが夢になっていたのを思い出すなあ。この頃は塾長も編集アシスタントとしてコピーをとったり、おつかいに行ったりという懐かしい過去がよみがってきます。吉川くん(MSX t)も年頃といい、こういったコナミのソフトに熱中しただろう。



①このシューティングには燃えたなあ。モアイも欲しい

## 自由部門

### やけどう躍動するビジュアル

#### 風でしなる竹

■大分県・マッハF.I.S(13歳)

もはや枯淡の境地に達したか、マッハF.I.S(MSX t)、渋すぎる世界に突入しているだす。背の高い竹を画面に描いている時点ですでに名作だと判る。OGの中でも、こういった控えめさが豊かさにつながるような方向の表現が好きな塾長である。さて、かつて京都に住んでいたときに伏見のほうの竹林とか歩いたけど、それは幽玄とかいうよりは生で不気味な感じだった。

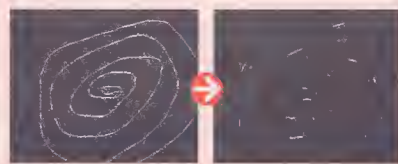


①一陣の風が吹き、竹林がザーッと大きくかき揺れる

#### 光流動

■福岡県・げんそO(16歳)

マウスをポートに差し込み、線を適当に引く。マウスを右クリックすると、描いた線が動き出す。止めるのは左クリックです。渦巻きやバラ風などの絵がきれい。げんそOくん(M)の実用プログラムです。なお、描いている最中に消したくなったら左クリック、ゆっくり短く線を引いたほうがきれいだそうです。



①マウスの線のひきかたによって、点の動きが大きく違う

## マンガ的表現 その1

■神奈川県・赤崎和広(18歳)

トップで紹介した缶けりと同様、赤崎くんのよく知っているけれど、めったに実際は起こらないマンガ的表現シリーズ。これもギャグものでは定型の、呼び出し音とともに受話器が飛び跳ねるの図。呼び出しのベルの音がリアルなのが良いです。つい、ほんとうの電話のほうが気になったりして。こういうのって、たとえばトムとジェリーあたりが最初になるのかなあ。



①こんなことは実際にはないのに、すてきよく知っている出来事、心的リアリティがある

## 塔にのぼろう

■宮城県・花ごころ山本哲也(19歳)

うん、わかるなあこの感じ、作者本人も「みんなが不安になれば、ぼくは満足だ」と申しております。さて、4-5月号からすべてのリストを掲載しないことにしたんだけど、花ごころ山本くん(今回、MSX t R達成/ 妙な称号が付いた)からは、「作品の美しさの半分はリストの短さにあると思っていますが」という意見が寄せられている。皆さん、どうさんしょうか？



①グルグル足を回しながら、永遠に上昇していく人



## OVER RUN

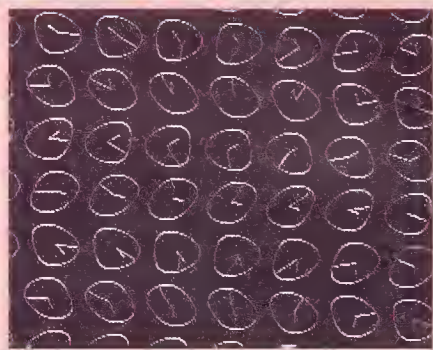
■神奈川県・ジャングルクルーズRATOC(17歳)

田舎のほうでは、こういった事件はしょっちゅうあるのだが、なにしろ忙しい都会においては、乗降客がやたら多いので、ちょっとしたオーバーランも大変。さして急ぐことのない塾長などは「そう目くじらたてなくても」と、のほほんとします。東急線で運転しているのを見ていると、きっちり正確な位置に止める技術に感心します。また、これでMSXにR達成したRATOC君にジャングルクルーズの称号を贈る。

## 時の流れ

■新潟県・BIKOFANON中村英雄(19歳)

ぐんにやりしたダリ風の時計がたくさん流れていく。もちろん、こういうのは想像上の出来事なんだけど、心の中、夢を見たりしていると、とてもリアルに感じることもあります。BIKOFANON中村君の作品は、動いている姿がとてもシュールレアリスティック。ちなみに、ダリに限らず、マグリット、エルンスト、クレー、デュシャンなどの絵画を勧める塾長であった。



◎時計連が、それぞれ針を回しながら流れていく夢の時間



◎はい、そこで止まります、というハズなのに……

◎おやおや、通り過ぎてしまうじゃないか、どうしたんだ

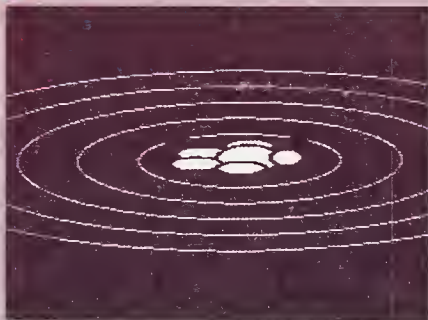
◎なーんだ、バックしてもどってきた。失礼しました

## 新人・柴田祐介を大漁紹介!

■兵庫県・15歳

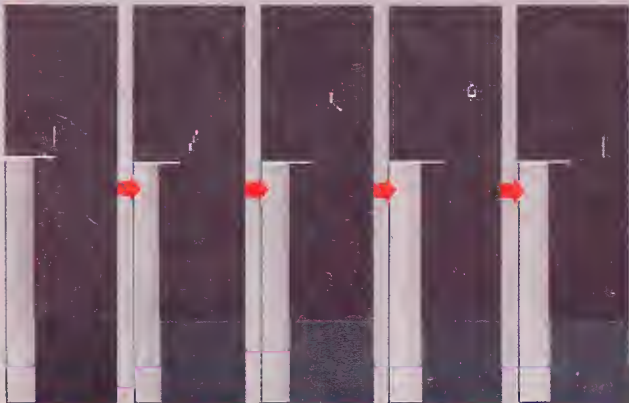
今回の目玉は、なんといっても新人でありながら一挙に4作品をサイヨーした柴田祐介君(MSX+)です。続けて作品を見ていくと、独特の感覚があるので次第に体に染みてくる。短編集を読む気分です。

### ●土左衛門(どざえもん)



◎人物はニューヨークのアーティスト、マーク・コスタビ風の

### ●夜中の練習



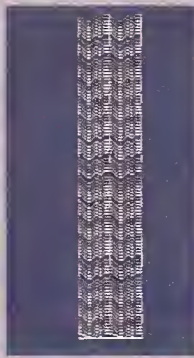
◎夜ふけにトーン、パシャーンと飛び込みを繰り返す人。シンプルな孤独感がイカすぜ

まずは「土左衛門」。川か池か、水にプカプカ浮き沈みするのは……どう見てもぬいぐるみ、いやいや、人間の死体だ! 水に輪が広がっていくのと死体の浮き沈みがいい(?)感じです。まあ、これは導入部分ということで軽いジャブとしておこう。

次は、「夜中の練習」。夜ふけにただ黙々と高板飛び込みの練習を(永くループで)している、というもの。人間の姿はただの折れ線なのに、後方に半回転して飛び込む動きはとてもリアル。遠く離れたところで飛び込む距離感も微妙に心をくすぐるなあ。校舎の3階のペランダから、陸上部のハードルの練習を見ていたことを思い出します。これは塾長の気に入っている作品なのだ。

その次の「滝」は、なんのわざりもないただの滝の流れ落ちる水だけを作品化したもの。

### ●滝



◎この水のパターンは塗画から来たのか? たいへん説得力のある曲線なのだ

これは、見るとなるほどなあと思うけれど、実際に自分がプログラムすることを考えると、うまくアイデアを処理したなあと感じます。基本になる水の曲線を一つ設定したのが勝因。

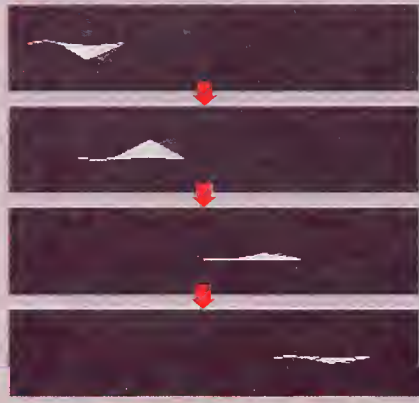
最後はSETSCROLL命令を使った「鯉」。これもアニメーションもので、小さなエイがゆったりと進んでいく、という作品。柔らかな動きが魅力的ですね。

さて、こうして4つの作品を見てくると顕著な共通性が浮かんでくる。

- ・すべてアニメーション
- ・すべて水に関連する
- ・色はモノクロ+ブルー

ここまで徹底している、作家性の高い人物も珍しい。今後の柴田君の作品の展開に注目したいと思いつつ、さらばじゃ。

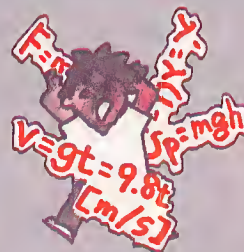
### ●鯉(えい)



◎スマートに画面を白く横切っていくエイの姿。さわやか



# BASIC ヒカニツク



→P108の  
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

ディスプレイのなかでそれなりにリアルにはねまわるボールのシミュレーションを実現するために、どこでどう悩み、なにを捨て、なにを拾ったか。

## 家庭で悩む物理シミュレーション

### #0 おわび

前号の「MOVE LINE」のマウス対応部分にバグがありました。くわしくは、49ページを見てください。

### #1 コンピュータの宿命

物理現象をシミュレートするのは、コンピュータの「宿命」のようなものだ。今回は、その宿命にとりつかれてみた。床と天井と左右の壁で囲まれた狭い部屋でボールをほうり投げ、そのあとのボールの動きをプログラムで表現してみようというのがテーマだ。

おなじテーマを持つプログラムがおそらくほかにあるだろうが、今回はあえてそうしたものをまったく参考にせずに、「BASIC」であるていどのプログラムを組める、物理学のしろうと

が、家庭にこもったまま自力でシミュレーションのプログラムを作る」プロセスを苦しめてみることにした。

### #2 モデル化のための捨象

まず、問題はどのていどのシミュレーションにするかという点だが、それよりも担当者はどのていどの物理法則を知っているかを考えたほうが話がはいり。

それが図1の、重力加速度、反発係数、摩擦係数である。それから有名な慣性。物体はほかから力が加わらないかぎり、一定の速度で運動するというやつだ。これを基本に、上記の3つの要素が加わってくる。

いろいろ考えている途中で、ボールの回転とか衝突時の歪みとかもけっこうボールの運動と関係ありそうだなとは思ったが、

いすれにしてもそうした要素を扱う余裕はなさそうなので、ここではばっさり切り捨てることにした。こういうのを、かっこよくいえば、モデル化にあたっての捨象という。かっこわるくいうと、むずかしい問題はわざと知らないふりをする、か。

シミュレーションを作るというのは、大なり小なり、計算可能なモデル世界をディスプレイのなかに作るということなのだ。現実の物理法則をそのまま持ちこむことは化け物のようなコンピュータにだってできない。

### #3 非ターボRの不幸

で、話は一気に飛んで、さんざん悩んで試行錯誤した結果が、72~73ページに掲載しているプログラムだ(付録ディスクに収録。操作方法是下記参照)。

実質的にターボRの高速モード専用になったが、MSX2/2+でもテンポが乱れるが動かし、行100の「SC=100」の直後にある「」を取れば、ゆっくり(ターボRの6分の1のスピード)ではあるが動きは均質になる。ただし、どちらも、床付近では、表示上のごまかしのため動きが乱れる(73ページの行660の解説参照)。

非ターボRのこの不幸は、このプログラムでまず最初にやった時間管理のせいだ。

このプログラムではシステム変数のTIMEが一定値に達するまで(ターボRは3、非ターボRは17)を1カウントとし、強制的な時間の区切りを作った。というのも、ボールの動きによって必要な計算量が変わるので、この区切りなしでやると、計算

## 『SIMBALL』の操作方法 MSX2/2+VRAM64K※ただし、ターボRは高速モードで。また、ターボR以外の機種では、行100の1個目の「」を取ってください(72ページの解説参照)。



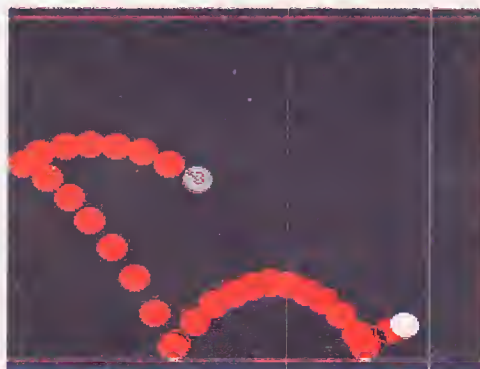
①ボールの初期位置を決定

カーソルキーでボールを動かし、位置を決めたら、スペースキーを押す(ボールがグレーになる)。ESCキーでキャンセル。※ジョイスティック対応。スペースキーはAボタン、ESCキーはBボタン。



②投げる方向とパワーを決定

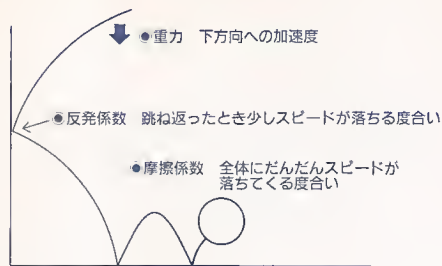
円の中心から伸びる線をカーソルキー左右で回転させ、投げる方向を決める(10度単位)。同時にカーソルキー上下でパワー調整(0~9)。スペースキーでボールが動く。ESCキーで①にもどる。



③ボールは壁にあたるとやや速度を落として跳ね返り、床でバウンドしてやがて静止する(写真はプログラムを改造してボールの軌跡を残して撮影したもの)



●図1 重力、反発係数、摩擦係数



のむずかしいところでは立ち止まり、やさしいところはすばやく通過するというような妙な動きになってしまうのだ。

もっとも、ターボRの場合はどんな計算もほとんど一瞬でやっているようなので、じつは時間管理をしなくてもたいして変わらないだろう。しかし、非ターボRでは場所によって3倍以上処理に時間がかかってしまう。

#### #4 角張った放物線

このプログラムでは、とにかく、床での跳ね返りが最大の焦点だった。プログラムでいうと行650~670の部分だが、この問題さえなければ苦労は10分の1ですんだらう。

床での跳ね返りが複雑なのはおもに重力のせいだ。それを解決するために1週間ほど悩んだすえにたどりついたのが、角張った放物線だ。

角張った放物線とは?

ここで扱うモデル世界に適用される物理法則で重力以外のものはすべて直線的な変化をするものばかりなので、単純なかけ算で処理できるのだが、重力による増分だけはいわゆる放物線的に変化していく。

今回のプログラムは、1カウントごとに、次の座標を計算して、点から点へワープしていく方式だが、その点はいちおう放物線上に置かれる。問題は、点と点のあいだで、床で跳ね返るなどの方向転換があったときだ。現実の世界では、その点から床、床から次の点までのあいだもや

はり放物線的に変化しているはずなのだが、これをまともに相手にするのは、いろんな方面のつこうが悪い。

そこで、このモデルでは、1カウント内では重力による増分も直線的に変化する……①とした。つまり、点は放物線上にあっても、点と点は直線で結ばれていると考えるのだ。これと計算がいっしょに楽になり、いろんな方面のつこうがよくなる。

#### #5 B2を求めるプロセス

さて、1カウントぶんの座標増分をYYとすると、床さえなければ、

$$A = X + XX$$

$$B = Y + YY \dots\dots\dots ②$$

という計算で、次期座標(A, B)は単純に計算できる。

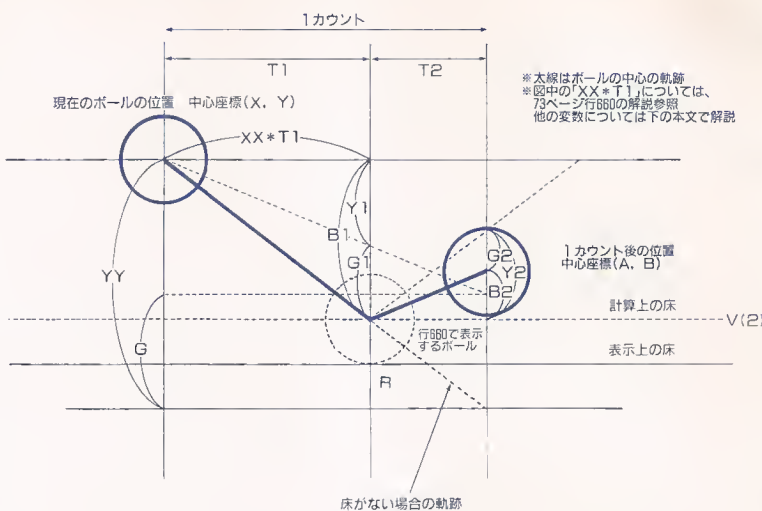
ボールが床についたときのY座標の限界をV(2)とすると、上記の式②の計算で仮の次期座標(A, B)を計算して、BがV(2)を超えていたら、どこか途中の地点Rで床にあたっていることになる。

ところで、YYはあらかじめYY=YY+G

という式で重力のぶんを加えられているので、式②にはすでに「ずっと下へ向かう」ことを前提にした重力による増分が入っていることになる。

そこで、重力による増分をRまでのG1とR以降のG2に分割し、さらに、Rまでの時間を

●図2 床で跳ね返るボールの計算(行650~670)



T1、R以降の時間をT2、Rまでの重力以外の増分をY1、R以降の重力以外の増分をY2とする。さて、Rまでの全体の増分をB1、R以降の全体の増分をB2とする。それらの関係をまとめたものが図2だ。

求めるBは、図を見れば、 $B = Y + B1 - B2$  または  $V(2) - B2$  であることがわかるので、けっきょくB2の値がわかればいい。

以下、B2の値を求める計算の手順を追っていこう。

まず、B1の値はすぐに計算できる。

$$B1 = V(2) - Y$$

このモデルでの特殊法則①から、B1に含まれるG1の比率は、YYに含まれるGの比率に等しい。Y1を中心に考えると、 $Y1:YY-G = B1:YY$

$$\therefore Y1 = B1 \times (YY - G) / YY$$

YYもGも値はわかっている、これでY1が求められる。また1カウントのあいだにYY増え、T1のあいだにB1増えることからT1を求めると

$$1:YY = T1:B1$$

$$\therefore T1 = B1 / YY$$

さて、床にぶつかるときの速度は、 $B1 / T1$ で、跳ね返った直後はその速度が逆方向に跳ね返る。それが残りのT2(これは1-T1に等しい)時間経った場合の増分がY2だから、

$$Y2 = B1 / T1 \times (1 - T1)$$

Y2から重力による増分の残りG2を引いたものが、目指すB2だ。まず、G2を求める。

$$G2 = G - G1, G1 = B1 - Y1 \text{ から}$$

$$G2 = G - (B1 - Y1)$$

$$\therefore B2 = Y2 - (G - (B1 - Y1))$$

こうして、ようやく最終的なBが計算できる。

$$B = Y + B1 - B2$$

いま追ってきたプロセスに、摩擦係数と反発係数の要素を加味すれば(これはかんたん)、床で跳ね返ったあとの正しいY座標が求められるわけだ。

こうやって床での跳ね返りに関して立てたアルゴリズムは、天井での跳ね返りでもまったくおなじ構造で通用する。

#### #6 人知を超えるプログラム

ところで、たったこれだけでボールはみごとに床で跳ね返り、徐々にバウンドを小さくしながら静止するのだが、正直にいった、というのが現在の心境である。まあ、プログラムというのはそのようにして人知を超えるものだが、今回はテーマのむずかしさと強引にたてた特殊法則があるだけにちょっと自信がない。今回だけではないが、心ある読者のご意見、ご批判をお待ちしております。(コ)



SIMBALL .BP8

```

100 SCREEN 0:WIDTH 40
110 SCREEN 5,2:COLOR 15,4,0
120 OPEN "GRP:" AS #1
130 DEFFNA=STRIG(1) OR STRIG(0)
140 DEFFNB=STRIG(3)
    OR (PEEK(&HFBEC)AND4)=0 '== esc
150 DEFFNS=(STICK(0)+STICK(1)) MOD 9
160 C=3:SC=100':C=17:SC=3 '== シェカ、スケール
170 G=9.8*(C/60)^2*SC '== シュウリョク
180 PR=3 + INT(SC/33) '== ハワリツ
190 E=.8 '== ハネカエリ
200 FR=.98 '== マサツ
210 X=120:Y=100 '== ショキイチ
215 A1=0:A2=0:B1=0:B2=0:Y1=0:Y2=0:T1=0
220 DIM H(2),V(2) '== ケンカイ
230 H(1)=17:H(2)=238 '== スイハイ
240 V(1)=17:V(2)=194 '== スイチョク
250 DIM X(36),Y(36):A=ATN(1)/4.5
260 FOR I=0 TO 9 '== sin,cos
270 X(I) = SIN(A*I)
    :X(18-I)= X(I)
    :X(18+I)=-X(I)
    :X(36-I)=-X(I)
280 Y(I) =-COS(A*I)
    :Y(18-I)=-Y(I)
    :Y(18+I)=-Y(I)
    :Y(36-I)= Y(I)
290 NEXT
300 FOR I=0 TO 15 '== ball
310 A$="3567788888776530"
    :A=VAL(MID$(A$,I+1,1))
320 B=2^A-1
    :A1$=A1$+CHR$(B)
    :A2$=A2$+CHR$(B*2^(9-A)AND255)
330 NEXT
340 SPRITE$(0)=A1$+A2$
350 '
360 '== ショキイチ セット
370 CLS:LINE (H(1)-8,V(1)-8)
    -(H(2)+8,V(2)+8),15,B
380 S=FNS
390 XX=(S>1)*(S<5)+(S>5)
400 YY=(S=1)+(S=2)+(S=8)+(S>3)*(S<7)
410 HS=1-FNB*7:GOSUB 730
420 IF FX=0 THEN X=A
430 IF FY=0 THEN Y=B
440 PUTSPRITE 0,(X-7,Y-8),15
450 IF NOT FNA THEN 380
460 IF FNA THEN 460 ELSE HS=1
470 '

```

初期設定

100~110 画面初期化。行100はリストを見るときに掲載リストどおりに見えるようにするため  
120 グラフィック画面への文字表示準備  
130~150 ユーザー定義関数の設定。FNAはAボタン(ポート1)とスペースキーの入力判定。FNBはBボタンがESCキーの入力判定。FNSはカーソルキーがジョイスティックの方向キー入力  
160~215 変数初期化  
C 60分の0秒が1カウント  
SC モデルのスケールサイズ。1メートルがモデルの50ドットに相当。行160の100の直後にある「'」を取ってリターンキーを押して修正すれば、非ターボ用の数値が設定されるようになる  
G 重力加速度の9.8m/s<sup>2</sup>をスケールサイズと1カウントの大きさにあわせて調節している  
PR ボールの初速度を決めときのパワーの倍率  
E 反発係数(跳ね返るときに速さが落ちる割合)  
FR 摩擦係数(空気摩擦の感じ)  
X、Y ボールの初期位置  
A1、A2、B1、B2、Y1、Y2、T1 前ページの図2参照。行640~670で使用。ここで初期化しておかないと、最初に無視できないタイムラグが生じてボールの動きがひっかかってしまう  
220~240 H(1)、H(2)は水平方向の限界座標、V(1)、V(2)は垂直方向の限界座標  
250~290 初速度設定のときに使用する三角関数値の計算と設定。10度きざみに、X(0)~X(36)にはSIN関数値、Y(0)~Y(36)にはCOS関数値が入る  
300~340 ボールのスプライトパターン定義。ボールは16ドット×16ドットのパターン。ボールを縦に半分に割り、1ラインごとにドットが右からいくつぶん埋まっているかをA\$にデータとして設定している。そのドットの並び方に対応する数値(B)に変換し、A1\$にはすなおに左半分のパターンを定義していく。同時に、そのパターンを左右反転させ、左へ1ドットシフトしたものを計算して、それを右半分のパターンとしてA2\$に定義している

初期位置セット

370 画面消去。壁、天井、床をかく  
380 カーソルキー(またはジョイスティック、以下省略)入力。Sに方向が入る  
390~400 増分計算。XXはX方向、YYはY方向の増分でSの値に応じて-1~1の値をとる  
410 HSは高速移動用変数。ESCキー(またはBボタン、以下省略)を押しているあいだはカーソルの動きが8倍速い。行730の限界チェックサブ呼び出し  
420~430 FX、FYは限界チェックサブで使うチェック用変数。現在のキー入力によって下記のように座標の限界を超えると、下記のような値をとる  
X座標が左の壁から出た→FXが1  
X座標が右の壁から出た→FXが2  
Y座標が天井から出た→FYが1  
Y座標が床から出た→FYが2  
440 ボールのスプライト表示  
450 スペースキー(またはAボタン、以下省略)を押すまで行380から繰り返す  
460 スペースキーを押したままでは次のプロセスへ行かないようにするための保護ルーチン。スペースキーが離されたらHSを1に初期化して次の処理へ



```

480 '=== ショソフツ` セット
490 CIRCLE (X,Y),7,14:PAINT (X,Y),14
500 PUTSPRITE 0,(0,217)
510 S=FNS:IF S THEN BEEP
520 P=(P+(S=5)-(S=1)+10) MOD 10
530 D=(D+(S=7)-(S=3)+36) MOD 36
540 PSET (X-2,Y-3),0,TPSET
:COLOR 6,14
:PRINT #1,MID$("0123456789",P+1,1)
:COLOR 15,4
550 LINE (X,Y)
      -STEP(10*X(D),10*Y(D)),10,,XOR
560 IF FNB THEN 370 '== キャンセル
570 IF NOT FNA
      THEN IF FNS
          THEN LINE -(X,Y),10,,XOR
              :GOTO 510
          ELSE 560
580 IF FNA THEN 580
590 '
600 '=== ホール カ` ウコ`ク
610 P=P*PR
:XX=P*X(D):YY=P*Y(D) '== first set
620 TIME=0
:XX=XX*FR:YY=YY*FR+G
630 GOSUB 730
640 IF FX THEN A1=H(FX)-X:A2=A-H(FX)
      :A=X+A1-A2*E
      :XX=-(A1+A2*E)
650 IF FY THEN B1=V(FY)-Y
      :Y1=B1*(YY-G)/YY
      :T1=B1/YY
      ELSE 680
660 PUTSPRITE0,(X+XX*T1-7,V(FY)-8),,FX
670 Y2=B1/T1*(1-T1)*E
      :B2=Y2-(G-(B1-Y1))
      :B=Y+B1-B2
      :YY=-B2/(1-T1)
680 X=A:Y=B
690 PUTSPRITE 0,(X-7,Y-8),15,0
700 IF FNB THEN 360
710 IF TIME<C THEN 710 ELSE 620
720 '
730 '=== ケンカイ チェック サフ`
740 A=X+XX*HS:FX=-(A<H(1))-(A>H(2))*2
750 B=Y+YY*HS:FY=-(B<V(1))-(B>V(2))*2
760 RETURN

```

## 初速度セット

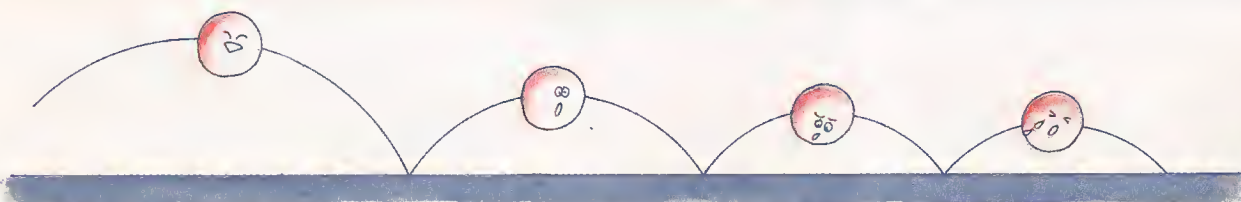
490 初速度設定用の灰色の円をグラフィックでかく  
500 スプライト消去  
510 カーソルキー入力(入力のたびにピーブ音)  
520 Pはパワーのレベル(0~9。9を超えると0にもどる)。カーソルキーの上下で増減する  
530 Dは発射角度(0~35。0が真上、10度ずつ回転。35を超えると0にもどる)。カーソルキーの左右で左回り、右回りに回転する  
540 パワーのレベル表示。灰色の円の中央に、暗い赤で数字を表示する  
550 発射角度を表す棒を表示。円の半径より少し長い棒を角度に応じて表示する  
560 キャンセル受け付け。ESCキーが押されたら行370(初期位置セットの始まり)にもどる  
570 スペースキーの入力がなく、カーソルキーの入力があつたら、行550でかいた棒を消し(XORで棒だけを消す)、行510(カーソルキー入力)へもどる。スペースキーの入力もカーソルキーの入力もなければ、行560(キャンセル受け付け)にもどる。スペースキーの入力があつたら、次の行へ  
580 スペースキーを押したままでは次のプロセスへ行かないようにするための保護ルーチン

## ボールが動く

610 パワーレベルにパワー倍率をかけて、最終的なパワーを計算。発射角度を加味して、X、Y方向への初速度をセット  
620 タイマー関数をゼロクリア(カウント開始)。X方向増分XX、Y方向増分YYを計算  
630 行730(限界チェックサフ)を呼び  
640 左右の壁で跳ね返る処理。壁までの増分がA1、壁の向こうにはみ出たぶんがA2。A2は反発係数をかけて、かつ符号を逆にすれば跳ね返ったあとの次期X座標Aが求まる。次の回の計算(行620)のためにXXも計算しなおしておく(壁の向こうにはみ出したぶん反発係数をかけ、符号を反転)  
650、670 天井、床で跳ね返る処理。くわしくは71ページの本文と図を参照。跳ね返りのぶんだけに反発係数Eをかけている(行670の1行目Y2の計算)。  
660 床で浮いたように見えるのを防ぐために、床についた瞬間のボールだけをカウントとカウントのあいだに特別に表示してごまかしている。図2のXX\*T1は、このときに使用するX座標を求める式。さて、スプライトパターン番号のパラメータのところに変数FXを置いているのはなぜでしょう?  
680 新座標決定  
690 ボール表示  
700 キャンセル受け付け  
710 カウント待ち

## 限界チェックサフ

740~760 仮に次期座標を計算し、その値が限界を超えていたらFX、FYにそれぞれ特定の値を設定して(そうでなければ0)もとにもどる





# MIDI三度笠

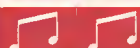
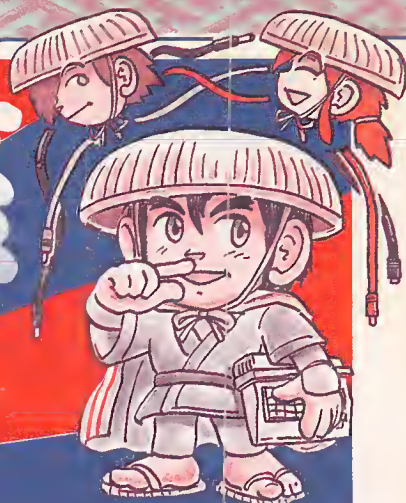
## MIDIビギナーのための講座&レベルアップ・テク



→P108の  
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

今回はコントロールチェンジの使い方について。投稿作品を見ているとこれを上手に使っている人もいるけど、まったく使わない人もいる。最近のGM音源にあるものくらいは使いこなせた方がいいと思うよ。

### 第3回★コントロールチェンジをガンガン使おう



#### コントロールチェンジ情報を送ればさらに凝ったこともできる



今回は、今までに載せた音楽のデータのしくみや、かんたんな音符の入力方法がわかった上での話として、コントロールチェンジに挑戦しよう。

ピアノやキーボードの演奏でペダルをふむのはだれでも見たことがあると思う。いちばんわかりやすい例として、ピアノのダンパーペダルで説明しよう。ピアノの音は減衰音なので、ふつうは音を鳴らしてもじきに消えてしまうのだが、このペダルを使って鳴らすと、その音の余韻が残ってすぐには消えない。ダンパーペダルは必要なときに

ふむことによって、効果を得るものなのだ。MIDIには、こういう必要なときにだけ使うペダルや、シンセサイザのモジュレーションホイールなどの、おもにコントロール系の情報を伝えるメッセージがあり、それをコントロールチェンジという。

現在では、代表的なコントロールには、それぞれコントロールナンバーが割りふられていて、そのナンバーを呼び出せば、効果が得られるようになっている。とはいっても、ただ呼び出すだけではダメで、呼び出したあと「こうしろ」と命令しなければな

#### コントロールチェンジは2つの数値で機能する

コントロール  
ナンバー

効果の種類を数値で指定

+

データ

コントロールナンバーで指定した効果に対する数値を入力。大まかに3タイプある。

1. 効果のかけかた 2. 効果のオン/オフ 3. その他

らない。「こうしろ」にあたるのがデータで、コントロールナンバーに対してのオン/オフや効果の度合いなどを数値で指定するようになっている。このようにコントロールチェンジ情報は、

コントロールナンバーとデータとの2つの数値がそろって、はじめて機能するのだ(上の図)。「μ・NOTE Jr.」でのコントロールチェンジ情報の送り方を下に載せておく。

#### 例：『μ・NOTE Jr.』でのコントロールチェンジ情報の送り方

① ボリュームの場合  
② リバーブの場合



#### ① 何の情報かを指定

まず、ボリュームのコントロールナンバーである7を指定してから、データを入力

#### ② 楽譜上に書きこむ

①で指定したボリューム情報①を楽譜上に書きこむと、はじめて機能する。②の手順も同じ

コントロールチェンジ情報は、モジュレーション・デプスやホールド1(ダンパー)のような、効果がほしいタイミングで送るタイプのものと、例のような曲頭でチャンネル内のボリュームなどの各設定をするタイプのものがある。この例のように、曲の始めに空き小節を作って諸設定するのはMIDIの音楽データの常識みたいなもの。



最近GM音源という、音色番号や音色数などが統一された音源が各社から出ており、GM音源用に作った音楽データなら、どのGM音源でも同じようにそのデータを聞くことができる。もちろん統一されたコントロールチェンジ情報もあり、その内容は下の表のとおりだ。このくらいは知っておいたほうが便利だろう。また、このなかでもと

くにわかりにくい、RPN(レジスタード・パラメータ・ナンバー)については、NRPN(ノン・レジスタード・パラメータ・ナンバー)も含めて、使い方を右にまとめてみた。

ちなみにBASIC(新MSX-MUSIC)でコントロールチェンジ情報を送るパラメータは、@Cm, n(m=コントロールナンバー、n=データ値)。

## よく使用されるコントロールチェンジ情報(GM音源)

機能	意味	コントロール ナンバー	データ
モジュレーション・デプス	ビブラートの深さ	1	0~127
ボリューム	チャンネルの音量	7	0~127
パンポット	音の定位(ステレオ)	10	左/0~127/右 中央は64
エクスプレッション	チャンネル内での 相対的な音量 ※1	11	0~127
ホールド1(ダンパー)	サスティンペダル ※2	64	0~63/ オフ 64~127/オン
データ・エントリーのMSB LSB	RPNで指定された パラメータの値 ※3	6 38	③RPNに 応じて変化
RPNの MSB LSB	RPNのパラメータ番号 (番号で機能を指定) ※4	101 100	0、127 0、1、2、 127

※1ボリュームはミキサー的な役割で、おもに曲頭に設定して各チャンネルとの音量バランスをとるときに使う。それに対してエクスプレッションはクレッシェンドなどのチャンネル内の音量変化を扱

う。/※2ピアノのダンパーペダルのようなもの。/※3、※4 RPNはコントロールナンバーのような機能を指定するのに対し、データ・エントリーはRPNで指定した機能のデータ値を入れる。

## GM、GS音源でのRPN、NRPNとは?

まずRPN、NRPNの違いについて。RPNがMIDI規格に登録されているものに対して、NRPNのほうはメーカーや楽器固有のものというだけで、役目は同じ。

### ●RPN、NRPNの考え方

コントロールナンバー	データ
RPN(NRPN)の MSB	機能や効果が割り ふられている数値 をここで指定する
RPN(NRPN)の LSB	上で指定した機 能や効果に対す る値を入れる

意味

これからこういう機能  
や効果の指定をするよ

今指定した機能や効果  
のかわりあいはこの  
数値分だよ

### ●RPNのよく使われる例/ピッチベンド幅の設定

~ピッチベンド幅を±1オクターブに設定する方法~

命令する順番	コントロール ナンバー	データ	データの意味
①RPNのMSB	101	0	パラメータ番号の指定
②RPNのLSB	100	0	パラメータ番号の指定
③データ・エントリーのMSB	6	12	パラメータに対する値 (±ピッチベンド幅)

この場合データ・エントリーのLSBは無視されるので必要ない

### ●NRPNのよく使われる例/リズム音の効果

~スネアドラムのリバーブを深めにかける方法~

命令する順番	コントロール ナンバー	データ	データの意味
①NRPNのMSB	99	29	パラメータ番号の指定
②NRPNのLSB	98	38	スネアのノートナンバー
③データ・エントリーのMSB	6	80	パラメータに対する値 (リバーブの深さ)

この場合データ・エントリーのLSBは無視されるので必要ない

## 今回の付録ディスク オリジナル2曲(by古川健太郎)+ゲームミュージック2曲(by田辺智)

曲名	ファイル名
①エターナル・アセンション	ETERNAL.MT(GS)
②奪われし水晶球を求めて	CRISTAL.MT(GS)
③「スペースマンボウ」より「バトルシップ」	SM.BAS
④「ホットチェイス」より「アフターザテリブルランニング」	HC.BAS

なんと古川くんはオリジナル曲を2タイプの音源用に用意してくれました。GS音源ユーザーはぜひ参考にし、カッパいいですね。そして、ゴキゲンなノリのゲームミュージックは田辺くんだ。76ページにそのCDのジャケットも載せちゃいました。なお、今回のデータは圧縮されています。

### ①の音色うちわけ表

CM-32L用		GS音源用	
T/C	P	C	P
A 2	34(コラール)	1	85(ソロ・ボックス)
B 3	47(スクエア・ウェーブ)	2	29(オーバードライブ・ギター)
C 4	34、47	2	85、29
D 5	109(ホイッスル2)、47	3	29
E 6	0(アコースティック・ピアノ1)	4	78(ホイッスル)
F 7	62(エレクトリック・ギター2)	5	80-8(サイン・ウェーブ)
G 8	69(スラップ・ベース2)	6	122-3(ウィンド)
H 9	67(エレクトリック・ベース2)	6	36(スラップ・ベース1)
I 10	116(エレクトリック・パーカッション2)	7	38(シンセ・ベース1)
J 11	リズム音	8	118(シンセ・ドラム)
K 12	36(アコースティック・バス・ドラム)	9	8(ルーム)
L 13	66(ロック・ティンパル)	10	36(キック・ドラム1)
M 14	66(ロック・ティンパル)	10	66(ロック・ティンパル)
N 15	36(アコースティック・スネア・ドラム)	10	38(スネア・ドラム1)
O 16	65(ハイ・ティンパル)	10	65(ハイ・ティンパル)
P 17	70(マラカス)	10	27(ハイ・Q)

T:トラック、C:チャンネル、P:音色番号

### ②の音色うちわけ表

CM-32L用		GS音源用	
T/C	P	C	P
A 4	84(オーボエ)、74(ピッコロ1)	1	88(オーボエ)、72(ピッコロ)
B 5	57(ハーブ1)、63(クラリネット2)	2	46(ハーブ)、71(クラリネット)
C 6	92(フレンチ・ホルン1)	3	60(フレンチ・ホルン)
D 7	48(ストリングス・セクション1)	4	44(トロンボーン・ストリングス)
E 8	57、74	5	46、72
F 9	88(トランペット1)、48	6	56(トランペット)、48(ストリングス)
G 10	88、48	7	56、48
H 11	72(フルート1)	8	73(フルート)
I 12	113(メロディック・タム)	9	117(メロディック・タム)
J 13	77(パン・パイプス)、48	10	75(パン・フルート)、44
K 14	64(アコースティック・ベース1)	11	32(アコースティック・ベース)
L 15	1(アコースティック・ピアノ2)	12	1(ピアノ2)
M 16	リズム音	13	0(スタンダード)
N 17	リズム音	14	0(スタンダード)
O 18	リズム音	15	8(ルーム)
P 19	36(アコースティック・バス・ドラム)	16	36(キック・ドラム1)
Q 20	38(アコースティック・スネア・ドラム)	17	36(スネア・ドラム1)
R 21	42(クローズド・ハイ・ハット)	18	42(クローズド・ハイ・ハット)
S 22	46(オープン・ハイ・ハット1)	19	46(オープン・ハイ・ハット1)
T 23	49(クラッシュ・シンバル1)	20	49(クラッシュ・シンバル1)
U 24	51(ライド・シンバル)	21	51(ライド・シンバル1)
V 25	54(タンバリン)	22	54(タンバリン)
W 26	57(クラッシュ・シンバル2)	23	57(クラッシュ・シンバル2)

### ③の音色うちわけ表

CM-32L用	
T/C	P
A 2	50(ストリングス・セクション3)、 47、44(ドクター・ソロ)、 32(ファンタジー)、 25(シンセ・ベース2)
B 3	50、47、44、34、25
C 4	62、102(チューブ・ベル)、 48(ストリングス・セクション2)
D 5	32、122(オーケストラ・セット)、 20(クラベス)、50、34、25、 3(エレクトリック・ピアノ1)
E 6	32、122、20、34、25、3
F 7	69(スラップ・ベース2)
G 8	47、50
H 9	112(ティンパニー)、 115(エレクトリック・パーカッション1)、 114(ティンパニー・スネア)、 113(メロディック・タム)、119(シンバル)

### ④の音色うちわけ表

CM-32L用	
T/C	P
A 2	95(ベース・セクション1)、 62、25、24(シンセ・ベース1)
B 3	9(エレクトリック・オルガン2)
C 4	24、62、25、24、9
D 5	50、62、25、24、9
E 6	96(ベース・セクション2)、62、95
F 7	24、62
G 8	69(スラップ・ベース2)
H 9	95、113
I 10	62

①Q①MSXにGM、GSは関係ありません。②MIDI端子を付けた音源なしのキーボードはあります。

③A①関係ない。GM、GSは音源のフォーマットなのでパソコンであるMSXとは関係ない。もちろんMIDI音源なのでMSXで使える。②ある。いわゆるMIDIキーボードとか、MIDIコントローラとかいわれるものがこれ。MIDI音源を鳴らしたり、データ入力に使用するのに便利ように作られていて、価格は3万円くらいで各社より。







12の  
技

# 大公開 パーフェクト<sup>秘</sup>打ちこみテク

by 早坂泰成 ②アコースティック・ギターの奏法別打ちこみ(その2)

早坂泰成 / 1961年生。5歳より始めたオルガン  
をきっかけにミュージシャンとなり、現在コン  
ピュータ・ミュージックを中心に活躍。  
国内外の楽器フェア等、多数のイベントをキ  
ーボード奏者、プロデューサーとしてこなす。

アコースティックギターの打  
ちこみテクニックは、まだまだ  
奥が深いぞ。今回は曲に出て  
くる、サブメロディ的存在であ  
るイントロ、オブリガート(※説  
明は右下のかこみ)などに必要  
なテクニックを伝授したい。

アコースティックギターのオ  
ブリガートといえば、もっとも  
わかりやすいのが演歌。あの独  
特なお決まりのフレーズはMフ  
ァンのみんなにも容易に想像が  
つくだろう。もちろん、オブリ  
ガートは演歌だけではなく、さ  
まざまなジャンルに入っている。

## 表の見方 ♪=96の場合

M:小節、B:拍、C:クロック  
N:音の高さ、G:ゲートタイム  
V:ベロシティ  
pbd/ピッチベンド情報

## ドラム譜の見方

クローズド・ハイ・ハット  
サイド・スティック  
バス・ドラム  
オープン・ハイ・ハット

具体的なギター奏法は、以前  
にベースの打ちこみ方法で説明  
したが、ハミングやスライド  
という奏法があげられる(くわ  
しくは92年11月号)。フォークに  
限ってはチョーキングという奏  
法もあるが、めったに使わない  
ので、ここでは説明を省く。

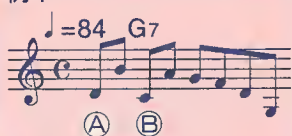
ハミングの打ちこみかたは、

1つの音を伸ばしている間にピ  
ッチベンドで音程を変えてしま  
い、スライドのほうは、半音ず  
つ連続的にその音程を上げ下げ  
するのだ。この2つによってそ  
れぞれの奏法の雰囲気を出すこ  
とができる。ただし、ベンドレ  
ンジ(ベンド幅)はかならず12に  
設定しておく必要がある。前回

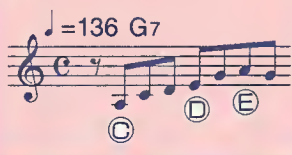
と今回のテクニックを使えば、  
たいいていアコースティックギ  
ターサウンドはクリアできてし  
まうぞ。そこで今回の課題は、  
スタンダードナンバーの中でも  
名曲である「黒いオルフェ」をア  
コースティックギターサウンド  
風にしてみた。さっそく新しい  
技でトライしてみよう。

## オブリガートはこれで生きるぞ!

### 例1



### 例2



オブリガートは曲中や歌詞の切れ  
め、または曲の展開の変わりぎわ  
に用いられることが多い。意味と  
しては、楽曲中それなしですす  
まることができる部分、など  
とされている。上の譜例は、ポッ

### ①スライド

M	B	C	N	G	V
2	1	0	D3	96	106
			pbd/-1366		
		8	pbd/-683		
		16	pbd/0		

### ②ハミング

M	B	C	N	G	V
2	1	48	A2	48	110
			pbd/-1366		
		60	pbd/-683		
			pbd/0		

プスやロックにありがちなオブリ  
ガートである。この場合のスライ  
ドは、1音あるいは半音下から音  
を上げるのが理想的であるが、ス  
ライドのすべてが下から上げるわ  
けではなく、逆の場合もある。

★ピッチベンド幅は12に設定する

### ③ハミング

M	B	C	N	G	V
2	2	0	C3	96	103
			pbd/-683		
		8	pbd/0		

### ④スライド

M	B	C	N	G	V
2	3	0	E3	48	110
			pbd/-1366		
		6	pbd/-683		
		12	pbd/0		

### ⑤ハミング

M	B	C	N	G	V
2	4	0	A3	48	110
			pbd/-1366		
		8	pbd/-683		
		16	pbd/0		

## 今回の課題:スライド奏法はピッチベンドで決まる! 「黒いオルフェ」 byルイス・ボンファ

♪=115 Am Bm7(-5) E7 Am

ナイロン弦 Guitar  
スチール弦 Guitar  
Bass  
Drums

日本音楽著作権協会(許)出諾第9370647-301号

### ①スライド

M	B	C	N	G	V
2	4	0	E3	96	110
			pbd/-1366		
		8	pbd/-683		
		16	pbd/0		

### ②スライド

M	B	C	N	G	V
3	3	48	B3	96	110
			pbd/-1366		
		56	pbd/-683		
		64	pbd/0		

### ③ハミング

M	B	C	N	G	V
4	1	0	A3	240	110
			pbd/-683		
		12	pbd/0		

### ④スライド

M	B	C	N	G	V
5	1	0	E3	96	110
			pbd/-1366		
		8	pbd/-683		
		16	pbd/0		

Let's Try

★ポルタメントの使い方③(GS音源)★例③ド、レ、ミ、ファ、と続く音のうち、レ・ミにポルタメントをかけたい。そしてファの音はシの音から下がってき  
てほしい。／まずレの音を鳴らす前にポルタメント・オン、タイムを設定すればレ・ミができる。次にファの音は直前のミの音ではなく、シの音から下がりたいので、  
ミの音を鳴らした後ポルタメント・オフ。そしてまたオンにしたら、ポルタメント・コントロールでシの音程を設定する。このC N84はこのようにときに使用する。



Wii FAN

SUPER FAMICOM Magazine

ファミリウス

PC Engine FAN

メガドライブ FAN

MSX FAN

MSX fan

TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.  
**Tim**

は**スーパーマリオ**を

**提供します。**

映画作りのプロたちが  
本気で挑んだ「ゲームの映画化」だから  
本気で期待します。

全国一斉  
公開中！

映画のマリオは、  
やるじとでかい。

Super Mario  
**スーパーマリオ**  
特別優待割引券

【当日窓口料金より】  
●一般 20円割引  
●学生(大・高・中) 100円割引  
●小学生 100円割引

★本券を別途に添えて劇場窓口で入場券をお求めください。  
★本券1枚につき各劇場まで有効(上映期間中有効)。  
★ワイドスクリーンはご使用できません。  
★全国のスーパーマリオの上映劇場にてご利用いただけます。

**スーパーマリオ**

**魔界帝国の女神**

ボブ・ホスキンス(ロジャー・ラビット) ジョン・レグイザモ(カジュアリティーズ)  
デニス・ホッパー(地獄の黙示録) サマンサ・マティス(デニス・イ・マイライフ)  
制作:ジェイク・エバーツ(ダンス・ウィズ・ウルブズ) ローランド・ジョフィ キリング・フィールド  
監督:ロッキー・モートン&アナベル・ヤンケル(マックス・ペーデルム)  
撮影:ティーン・セムラー(マッドマックス/サンダードーム) 美術:デビッド・スタイナー(フレッド・ナード)  
編集:マーク・ゴールドブラッド(ターミネーター1&2) SFX:クリス・ウッズ(クレタ)  
オリジナルデザイン:宮本茂/手塚卓志(任天堂)

提供:日本ヘラルド映画/日本テレビ/徳間書店インターメディア 宣伝協力:読売新聞社 配給:日本ヘラルド映画(1993年・アメリカ映画)  
© 1993 ALLIED FILMMAKERS N.V. All Rights Reserved. © 1993 NINTENDO All Rights Reserved



## 2月期整理分(6-7月情報号採用者対象者分より)

### ファンタム

●北海道  
LDVEカヤック/菊地友則  
Simpleライフ/大久保和彦  
●宮城県  
CDLRING CHASER/松尾朋享  
●福島県  
ZDNIC 他①/村田輝  
●茨城県  
とっぴやろう!!/小林晴彦  
●栃木県  
とうめいスキーヤー/沼尾弘志  
打倒(だとう)スライム!!/松本国之  
UP DOWN/松本国之  
●埼玉県  
1 スクールルーベ/横堤君夫  
ねことしっぽ/菅原直人  
BDSS-HUNTER/沢田広正  
●千葉県  
No Marshy/関高志  
回転/伊藤隆明  
晴風海/白石恒太  
DEEP SEEKER/田村純一  
●東京都  
世紀末FLY BATTLER 弥七/石川哲治  
MDHLISAN/中原純文  
JIGSAW/浅川直輝  
まうすばいん/四辻孝文  
G-KANSEI/川越正太郎  
●神奈川県  
数字の/田村太  
地盤探知 他①/高野嘉明  
富国強兵/今泉義信  
3 1 他①/宗崎和広  
●長野県  
波乗り娘/木内靖  
●新潟県  
空飛ぶ男 他②/水野裕之  
●富山県  
IPBM(惑星間弾道弾)/館学  
●石川県  
Signs of rain/村本勝俊  
●岐阜県  
町内釘打ち大会 他①/井添慎太郎  
TYPE-3/田中将司  
BDMBER DTHELD/藤瀬直成  
●静岡県  
当たった! 他①/兵永英雄  
RUN AND RUN/稲木雅人  
ラビットショット 他①/五百旗頭敬  
SPATE48/石井基樹  
●愛知県  
ふらんこ だいすき!!/三浦元壽  
ざごきブリたきゲーム 他①/小川貴大  
VOICE 他①/多田周平  
奇跡の品物/八木誠二  
●三重県  
RECTANS/界外年応  
●大阪府  
おるがんだ〜/森津正臣  
ふらふら虫II 他①/藤田幸弘  
ミサイル/北川純次  
●兵庫県  
UMEKE/野村宜邦  
SOUNDER 他①/青木拓人  
グリコ・バイヤ・チョコレート/藤田憲弘  
LDRD/山田泰司  
●鳥取県  
SPLATTER LAKE/宮部龍彦  
●岡山県  
MDVE-LINE/矢谷泰之  
●広島県  
L-FIGHT 他①/岡田浩二  
KARATE/内田昌良  
THREE MEN/藤内勝也  
●福岡県  
げんぱつくん 他①/太田雅之  
DARS/荒牧佐志  
●熊本県  
MDNSTER-MASTER/緒方邦浩  
(整理日 2月17日)

### AVフォーラム

●北海道  
雷ダマの運命/佐藤貴行  
とんねら役種DISK # 2 /浜益広敏  
●宮城県  
太陽/山本哲也  
ぶっ壊れたRADID/菅原竜彦  
●山形県  
かつかおるがっ/半田和己  
●茨城県  
米国/川崎守  
●群馬県  
ふみきり?/新井剛史  
●東京都  
ビーム 他③/四辻孝文  
物理実験による風景/浅川直輝  
●神奈川県  
付録ディスク/吉川忠彦  
FREEDOM GDDDESS/渡辺徹一  
●長野県  
唄れた人々/木内靖  
●富山県

銃撃戦/館学  
●岐阜県  
秋風五丈原/宮前建司  
夜の除雪車 他②/井添慎太郎  
●静岡県  
ある日、Mファンを読む 他①/石井基樹  
●愛知県  
3Dジャンプ 他①/山中寛士  
ミラーボックス(?) 他①/小川貴大  
ブッシュ 他①/清水寿彦  
●三重県  
自由の女神 他①/大西良一  
●京都府  
草野球/倉田亮  
淡谷のリ子/菅山隆  
●大阪府  
国旗 他①/竹内陽一  
THE FACE 他①/深川裕司  
●兵庫県  
魚つり/小畑直  
ご用心 他③/藤浪広佳  
悪口マンデーX 63 他④/藤原宏平  
●和歌山県  
ギャハハハハ 他②/平田直史  
●鳥取県  
太陽/宮部龍彦  
●岡山県  
てんかん発作/杉山延明  
●広島県  
アメリカ大陸発見! /神田里志  
●福岡県  
もぐら/太田雅之  
●大分県  
娘二人形 2 他②/野島智司  
(整理日 3月1日)

### F音楽館

●北海道  
今くはない! 他①/小倉和秀  
JAMAICA/権弘幸  
SHADOW HAWK 他③/平野正和  
●青森県  
A pleasant time 他④/後藤寿明  
●福島県  
きつねのオレンジロード/宮崎浩幸  
●茨城県  
ソーサリアン「エンディングII」 他③/本間幹子  
ハイドライド3「200階の塔のBGM」 他①/平田誠  
●群馬県  
大雄秘行進曲 他①/石橋達  
食い逃げ 他⑤/網沢和明  
●埼玉県  
Get High on Speed 他④/片岡哲  
●東京都  
イースII「PALACE OF SALMON」/四辻孝文  
DREAMER 他③/山本伸  
●神奈川県  
イースII「ランスの村」 他⑦/曾根田真己  
In Japan 他①/桑原新悟  
ドラゴンクエストIV「悪魔の化身」 他③/渡辺慎一  
お寺のテーマ/井上将人  
●長野県  
FROITISM 他③/片貝太平  
●静岡県  
もぐらHOLE 他①/曾根田也  
●福井県  
ドラゴンクエストII「街の賑わい」 他①/谷口洋一  
●三重県  
空を見上げて 他②/植田敏行  
●奈良県  
ディスクーションのテーマ 他③/野尻武史  
●大阪府  
蒼星遙く輝いて/北浦健司  
パロディウスだ! /藤湖のテーマ/藤田幸弘  
SLAVE/橋井英明  
●兵庫県  
君をいつまでも忘れない/青柳泰弘  
●広島県  
TRIGON「Strudy Wings」 他①/内田清登  
●鳥取県  
BATTLE/山上圭介  
●山口県  
Gods of War 他①/河野光明  
●福岡県  
Dian naska 他③/内田貴志  
(整理日 3月3日)

### ほほ梅庵のCGコンテスト

☆イラスト部門  
●北海道  
At Street of Spring/千葉修司  
THE KABUKI/内藤友和  
●青森県  
青空の下少女/古館信久  
絵/秋田進  
パラサウロフラス 他①/佐々木達也  
飛行船/田嶋孝裕  
●岩手県  
水の魔女/小林尚  
●宮城県  
真田幸村/安斎亮介  
●秋田県  
校外学生会/高橋広光  
●山形県  
夕焼けの空の戦艦機/半田和己

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は6-7月情報号のため2月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

●福島県  
神と迷い子 他①/稲川千鶴  
●茨城県  
JIMI HENDRIX 他③/稲葉孝弘  
●栃木県  
ミステリーな円作り/松本国之  
●埼玉県  
紅玉龍 他①/追原久  
夜桜無明... 他①/田村要  
PROFILE/川村直矢  
●千葉県  
アイスクリープ/吉原正昭  
サイバーパンク・シティー/佐藤幸一  
敵/三留貴史  
町/小名弘幸  
GRAND PRIX(大賞) 他②/野村宗一郎  
TDBOM/山本太地  
●東京都  
女戦士とアンナ/高橋正人  
入学式/四辻孝文  
安らかに眠れよ/宮入円  
RULER/坂野秀樹  
●神奈川県  
ウィッチ/渡辺功一  
少年と鳥 他①/草嶋一  
拝啓、私卒業しました/石井嘉代子  
春/新井秀紀  
●山梨県  
南国にうさぎ? こりたまげた! /中嶋仁  
夜桜 他①/川上圭一  
WORLD/斎藤創也  
●長野県  
救出/村内理  
組織の男 他①/川田剛生  
はるをかける少女 他①/中尾俊文  
野々川さん 他①/小林敬一  
FEEL/林洋範  
●富山県  
月に吠える/宮本哲也  
●岐阜県  
からくり道中江戸ボリス 他①/門底昭  
夢の人...あの城に... 他②/窪田直樹  
●静岡県  
仙人 他②/和出伸一  
●愛知県  
困った嵐矢/三谷真司  
みい/西河里佐子  
H&K P M10/中島雅人  
KSR-II〜私のバイク〜/松永太朗  
●京都府  
「なかなかなるじゃん! /「あんなにこそ! /川那辺洋一  
ふふふ 他①/宮崎優  
●大阪府  
櫻井敦司様/千葉佳  
結び好き/竹田英二郎  
ハア...奥野寛  
マリネットの恋/浅田浩一  
世にも奇妙な露天風呂! /西原正晴  
DPEN YOUR EYES/山口昌泰  
●兵庫県  
Fight! /山本敦士  
●鳥取県  
MAY I HELP YDU? 他①/田村圭  
赤い屋根 他①/吉田光利  
●岡山県  
BIG APPLE/経路無仁  
BODY 他①/太内孝之  
●広島県  
ROMANTIC CITY/福新卯暁  
●徳島県  
地球をきれいに 他①/今出光俊  
●福岡県  
インチキ!! /浜地利彦  
写真撮影/田中慎司  
●長崎県  
無題 他②/福島真道  
●鹿児島県  
タイトルなし 他①/深田知子  
☆ぬりえ部門  
●北海道  
ぬりえでっ! /金野明弘  
夜にアッカンペー/遊佐隆  
●宮城県  
砂漠にて/森下優  
●秋田県  
イン/城/高橋広光  
●茨城県  
仮想人間MAYA「データが壊れました」/坪井敏明  
●埼玉県  
タイトルなし/井田友和  
●千葉県  
ぬりえ/佐藤幸一  
I can't be./清水美香  
●東京都  
迷宮物語/宮入円  
ロープを引くワナガール/高橋正人  
●神奈川県  
MARIA/川元歩  
●山梨県  
NURIE/斎藤創也  
●長野県  
微笑/林洋範  
●新潟県  
ぬりえだよ/向井朝子  
●静岡県  
PURPLE/上野純孝  
●愛知県

異邦人〜Foreigner〜/船津一裕  
●三重県  
んべ/西島弘孝  
●大阪府  
全身タインツ/竹田英二郎  
もんくあつた? /坂本彰彰  
四重奏から5分、栄通商店街/藤本直也  
●兵庫県  
波斯の王子/岡田かおる  
●広島県  
ぬりえのねーちゃん/深田昌己  
若い日の砂かけばあ/福新卯暁  
●福岡県  
間違いない! /浜地利彦  
●鹿児島県  
夕日だべー/深田信二  
(整理日 2月8日)

### 紙芝居&動画教室

●千葉県  
バボさま漫遊記/小名弘幸  
●長野県  
珍説・幻影都市 他①/川田剛生  
●福井県  
はなのかんさつ/福野泰介  
(整理日 2月8日)

### スーパー付録ディスク

☆MIDI演奏データ  
●兵庫県  
GM演奏館/坂下智  
うる星やつら「Open Invitation」/多田聡  
●広島県  
CHAGE&ASKA「WALK」 他⑤/田辺智  
☆MSX View  
●鳥取県  
「GUMSへのようせん」/宮部龍彦  
☆その他  
●三重県  
S-FIGHTER ターボR 版/小林由幸  
●埼玉県  
インターレーシンググラフィックツール/田中英二  
●千葉県  
MSX用ビデオテロップ 他①/宇佐美仁義



〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「〇〇」係

- すべての投稿は上記の住所で受け付けている。〇〇のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。  
★しめ切り  
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。  
ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

## 投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンタム的一般部門への応募は1-2		①ファンタム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門 ④ツール部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③ほぼ梅庵のCGコンテスト(①イラスト部門 ②めりえ部門) ④紙芝居&動画教室 ⑤その他( )	
	<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>			
作品名	[使用機種名] _____ [ファイル名] _____			
氏名	フリガナ	ペンネーム	フリガナ	
	( )歳 男・女		*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。	
住所	〒 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> フリガナ _____ 都道 府県			
☎	-	投稿日	199 年	月 日
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名] _____ 年 月頃] _____ いいえ			
	②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ			
	③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか?ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。			
	はい [雑誌名] _____ 年 月号 ページ] _____ [書籍名・CD名] _____ [参考にした作品名・記事名] _____			
	いいえ			
ト	④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。 [作曲者] _____ [歌手・演奏者] _____			
	⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。 [ツール名] _____ [SCREEN] _____ [ロードの方法] _____			
作品コメント				

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。





# 投 稿 応 募 要 項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しみながら「AVフォーラム」。絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。

## フ ァ ン ダ ム

ファンダムとは「アマチュアプログラム発表の場」であり、同時に「プログラム、ソフト作りに興味を持つ人々への情報提供の場」でもある。

ファンダムでは、つねに誌面に取り上げることのできるアマチュアによる自作プログラムを募集している。

原則として、ゲームにかぎらず、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむだけのデモ的プログラム、そのほか、わかる人にしかわからない通わらぬプログラムなど、ジャンルは問わない。いいものでさえあれば、ファンダムのなかに新しいコーナーを作っても掲載していくので、「いいもの」ができれば、とりあえず投稿してみよう。

### ★募集部門と発表形式

現在、整理するうえでの便宜的な部門として、次の4つの部門+1を用意している。また、以下のいずれも、規定の応募書類(後述)を添付したテープまたはディスクの投稿にかぎる。

#### (a)1画面部門

創刊号以来ずっと続けている由緒ある部門で、その名の通り、プログラムそのものが1画面(※1)のなかみに収まるプログラム。この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。

※1 1画面とは、SCREEN0:WIDTH40の画面モードで24行(物理的な行)以内のこと。空行(前の行が40行目まで文字が来ているた

めにできる空白だけの行)や「0k」などは計算に入れない。ちなみに、24行のプログラムは、じっさいにはスクロールしてしまうのでプログラム全部をきれいに画面表示することはできない。

【発表形式】プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説を主体とする。企画によっては、付録ディスクにあえて収録しないこともありうる。

#### (b)一般部門

BASICリストの形で掲載可能なプログラム全般(1画面以内のプログラムを除く)。プログラムの長さなど細かな規定は定めないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。

【発表形式】原則として、プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説、付録ディスク収録、ただし、長大な作品は誌面のつこうでリスト掲載を省略することもありうる。

#### (c)D部門

DはDiskのD。グラフィックファイルやマシン語ファイルと呼び出すなど、BASICリストの形で掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(圧縮ファイルの形式を含む)。

【発表形式】4色ページでの紹介と、付録ディスク収録。2色ページではファイル構成などのかんたんな解説を掲載する。また、作品の内容によっては、臨機応変に別企画で大きくとりあげることもありうる。

アニメに挑戦した人は「紙芝居&動画教室」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

#### (d)ツール部門

ゲーム以外の実用的なプログラム。「ツール」とは、ここでは「なにかをするために使う道具」としてのプログラム作品と定義する。たとえば、テキストエディタ、グラフィックエディタ、ミュージックエディタはもとより、家計簿プログラム、成績表管理プログラム、などなど、実際に便利に使える作品を望む。

【発表形式】新コーナー「ツール/」で使い方を紹介し、付録ディスクに収録。

#### (e)ノンセクション部門

(a)~(d)のいずれにも収まらないと思える作品の受入れ部門。

【発表形式】作品の内容に応じて掲載・収録の形を考える。

### ★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙(何枚でもコピー可)。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つにつき応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)

③プログラムの解説(※2)

④作品の資料、解法(※3)

※2 プログラムの解説は、使用変数、スプライトおよびパターン定義キャラクタの使用状況、VRAMの使用状況、行番号順のプログラム解説、マシン語解説とメモリマップなど。不十分な場合は、採用を予定してからさらにくわしい解説を求めることもある

※3 RPGなどは完全攻略マップ、シミュレーションゲームはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など

### ★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む

※後日、作品について問い合わせることもあるので、かならずバックアップをとっておくこと。

### ★採用

採用された作品の作者には、コメントを求め、掲載後、掲載誌および規定の謝礼(内容・程度に応じて1万円~5万円。掲載号が発売された翌月始めごろに支払い)を進呈。ムックなどで再掲された場合は、規定の掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化などの場合は、別途契約。

### ★新たな常設賞

●春夏優秀賞/秋冬優秀賞

半年ずつにわたる期間内で、採用された作品のなかから編集部協議において1つ選び、優秀賞(奨励金5万円)を授与。第1回春夏優秀賞は、4~5、6~7、8~9月情報号の収録対象となります。次号発表。

●ファンダム・オブ・ザ・イヤー

1年間に収録された作品のなかから1つ選び、ファンダム・オブ・ザ・イヤー(奨励金20万円)を授与。

## F M 音 楽 館

FM音源(MSX-MUSIC)を使用したプログラム作品。BASICプログラムにかぎる。テープ、またはディスクで投稿のこと。

曲はオリジナルが望ましいが、ゲームミュージック、一般曲も可(ただし、著作権関係の問題で、発表形式を制限されたり、採用できない場合もある)

### ★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー可)を使用すること

②作品に関するコメント(用紙は自由)

### ★郵送にあたっての諸注意

・「FM音楽館」と封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む

### ★採用

掲載誌と規定の謝礼(オリジナル曲か、ゲームミュージック・一般曲かで額にじやっかんの違いあり)。

## A V フ ォ ー ム

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

### ●規定部門

毎号塾長が「出題」。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたい。

### ●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

### ★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

### ★郵送にあたっての諸注意

29字×29行以内の短い作品は、ハガキでも受けつける。ただし、その場合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で囲む。また、他の長いものはなるべくディスクがテープで投稿すること。

### ★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されると、図書券(500円)、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは本編の下欄外「特典」を参照。

## ほ ほ 梅 麿 の C G コ ン テ ス ト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門はイラストとぬり絵の2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにクイールをつけること。作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

### ●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

### ●ぬり絵部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(月ごとに決め切り)。

### ★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚

を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

### ★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」「二ツ折厳禁」「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

### ★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッソーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金、賞品を進呈する。

## ス ー パ ー 付 録 デ ィ ス ク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・「MSXView」で作った作品

・いろんなことが便利になるツール

・MID演奏用データ

・そのほか

上記のほかに、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなるものを待っている。

### ★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚

を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一式)などの資料も忘れずに。

### ★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

### ★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

そのほかの投稿について 以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

## 紙 芝 居 & 動 画 教 室

紙芝居や動画(アニメーション)ならなんでも可。自作のプログラムでも市販のツール、本体に付属しているツールを使ってもいい。

### ★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚

を使用すること。その際応募用紙はコピーして使用。

②作品にはストーリーを必ず別の紙に書いて同封のこと。

### ★採用

規定の謝礼。



『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で12名様(各ソフト3名様)に、本誌で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは7月31日必着。当選者の発表は9月8日発売予定の本誌10-11月情報号の欄外で行います。

#### ■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX ②MSX2 ③MSX2+ ④MSXturboR(A1ST) ⑤MSXturboR(A1GT) ⑥どれも持っていない

2 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか。①で⑤以外の人のみ答えてください。

- ①もうすぐ買う予定 ②いずれ買いたいと思う ③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード) ②ディスクドライブ(内蔵も含む) ③増設RAM(MEM-768) ④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を兼用している場合も含む) ⑥アナログRGBディスプレイ ⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む) ⑩どれも持っていない ⑪その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。はい、いいえで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。

- ①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買うおもうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでもおもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。

9 この号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を順に3つまで番号で答えてください。

10 この号の記事(表2)のうち、読んでつまらなかったものを3つまで順に

答えてください。

11 今回のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろかった(または役にたった)ものを順に3つまで答えてください。

12 今回のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2+/2+ turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

①ファミコン(スーパーファミコンも含む) ②メガドライブ(マークIIIも含む) ③PCエンジン ④PC88系 ⑤PC98系(PC-286系も含む) ⑥FM TOWNS ⑦X68000 ⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア ⑩その他(具体的に記入)

14 あなたの持っている読む雑誌を表4のなかから3つまで番号で書いてください。

15 この号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①PADでPAT ②TANK ③当てる ④調合-マッドサイエンティストたち ⑤球魂 ⑥TIME-RACE ⑦TEMIMU 2nd ⑧FULNESS ⑨MOLING ⑩KAZUKIくんゲーム ⑪失われた記憶 ⑫ASTER DIO2 ⑬MAZE TOWN ⑭BALLS2 ⑮虹色ディスプレイ ⑯どれも興味がない

16 この号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①FROITISM ②によいんと色気 ③Mechanical face ④Jiken Benkyo ⑤ICEPICK ODOPE ⑥今月のBGM Miracle☆Boys ⑦まるで興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

18 この号を買った理由をあえて1つだけください

- ①本誌の特集記事 ②本誌の連載記事 ③ディスクのすべしやる ④ディスクのレギュラー内容 ⑤MSXの本はこの本しかないから ⑥人にすすめられて ⑦その他(具体的に書いてください)

19 スーパー付録ディスクに収録してほしい昔のゲームがあったら、1つだけタイトル名とわかればメーカー名を書いてください。

20 『MSX・FAN』が2枚組の1280円になったとしたら、今後本誌を買いますか。はい、いいえで答えてください。

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	MSXトレイン2	8
2	ほほ梅庵のCGコレクション	98
3	デッド・オブ・ザ・ブレイン	
4	エメラルドドラゴン	

## 表2 今回の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN ATTACK>魔法使いウィズ
3	<FAN ATTACK>MSXトレイン2
4	ほほ梅庵のCGコンテスト
5	紙芝居&動画教室
6	ゲームの職人
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>ファンダムスクラム
9	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
10	<ファンダム>アル甲7(Mファン殺人事件)
11	<ファンダム>マシン語の気持ち
12	<ファンダム>ファンダム情報局
13	FM音楽館
14	TAKERU版『MSX-00S2 TOOLS』紹介
15	AVフォーラム
16	BASICビュック
17	MIDI三度笠
18	パソコン天国
19	ゲーム十字軍
20	FFB
21	リーダーズ・ベクトル
22	同人地下工房
23	internationalization
24	FORE/

## 表3 今回のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	オールディーズ「魔法使いウィズ」
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンプルプログラム
4	アル甲7
5	FM音楽館
6	AVフォーラム
7	MIDI三度笠
8	ほほ梅庵のCGコンテスト
9	紙芝居&動画部門
10	パソコン天国
11	あてましょQ
12	おまけ
13	MSX-DOS
14	表紙CG
15	B:

## 表4 雑誌

No.	雑誌名
1	コンプティーク
2	テクノポリス
3	マイコンBASICマガジン
4	ログイン
5	ポプコム
6	電撃王
7	ゲーメスト
8	ASAHIパソコン
9	バックアップ活用テクニック
10	その他のパソコン雑誌
11	ファミリーコンピュータマガジン
12	ファミコン通信
13	PC Engine FAN
14	メガドライブファン
15	その他のゲーム雑誌
16	どれも読んでいない

## 表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
3	蒼き狼と白き牝鹿・シンギスカン
4	アレスタII
5	イース
6	イースII
7	イースIII
8	雄新の嵐
9	伊忍道・打倒信長
10	ウィザードリィ3
11	AO&O(ヒーロー・オブ・ランス)
12	MSXView
13	MSXトレイン
14	MSXトレイン2
15	F-1スピリット
16	エメラルド・ドラゴン
17	SOスナッチャー
18	SOガンダム ガチャホン戦士2
19	王家の谷・エルギーザの封印
20	COMET&CASL for MSX
21	キャンペーン版大戦略II
22	ぎゅわんぶらあ自己中心派
23	銀河英雄伝説シリーズ
24	グラディウスシリーズ
25	グラフィカルス
26	クリムゾンシリーズ
27	激突ヘナントレース2
28	幻影都市
29	サーク
30	サークII
31	サーク・ガゼルの塔
32	ザ・タワー(?) オフ・キャビン
33	三國志
34	三國志II
35	THE プロ野球激突ヘナントレース
36	シュヴァリツェルII
37	Simple ASM(シンブルアスム)
38	水戸黄
39	スナッチャー
40	スーパー上海ドラゴンズアイ
41	スーパー大戦略
42	スペース・マンボウ
43	戦国ソーサリアン
44	ソーサリアン
45	増設RAM(MEM-768)
46	ソリッドスネーク
47	大航海時代
48	ディスクステーション各号
49	提督の決断
50	ティル・ナ・ノーグ
51	闘神都市
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴン・ナイトシリーズ
54	ドラゴンスレイヤー-英雄伝説
55	信長の野望<全国版>
56	信長の野望・戦国群雄伝
57	信長の野望・武将風雲録
58	ハイドライド3
59	パロディウス
60	ピーチアップ各号
61	ViewCALC
62	秘密の花園
63	ピラミッドソーサリアン
64	ピンクソックス各号
65	ファイナルファンタジー
66	ファンダムライブラリー各号
67	ぶよぶよ
68	ブライ上巻
69	ブライ下巻完結編
70	フリーコマンドーII
71	プリンセスメーカー
72	FRAY
73	ポッキー2
74	魔導物語1-2-3
75	MIDIサウルス
76	μ・SIOS(ミュー・シオス)
77	夢二・浅草橋譚
78	ヨーロッパ戦線
79	ラスト・ハルマクドン
80	ランペルール
81	らんま1/2
82	龍の花園
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルプラット
85	笑っせえるすま



(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を  
貼ってくだ  
さい

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア  
MSX・FAN編集部  
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

持っているMSXの機種名を書いてください(

)



----- (キリトリ線) -----

## MSX・FAN8-9月号アンケート回答ハガキ

- ① ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿
- ④ ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 [ ]
- ⑤ [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] [ <sup>4</sup> ]
- ⑥ [ ] ⑦ [ ] [ ] [ ]
- ⑧ [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- ⑨ [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] ⑩ [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- ⑪ [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] ⑫ [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- ⑬ ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ( ) ⑪
- ⑭ [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] ⑮ [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- ⑯ [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- ⑰ [ ]
- \* シリーズものは、ⅠとかⅡとか必ず明記してください。
- ⑱ [ ] その他 [ ]
- ⑲ [ ]
- ⑳ ハイ イイエ

### 8-9月号のプレゼントでほしいソフト

プレゼントリストの番号を書いてね◎

□□□-□□

住所

氏名

☎( )

-

年令

歳

性別

男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)



**新発売!!**

シンセサウルス 3.0

**12,800円(税別)**

「Q: どこが変わったのですか。」

A: 和音入力が可能(3~4音)になったのです。  
そしてPSG音色エディットが可能になり、  
更にμ・NOTE、Jrデータ互換と  
turbo R高速モードにも対応して  
しまいます。  
他にも色々な所が「凄く」変わったのです。

CO-DEUZ COMPUTER CO.,LTD

あっ! それからバージョンアップサービスも  
行っております。

Ver 3.0

# SYNTH SAURUS 3.0

シンセサウルス & クラブサウルス バージョンアップのご案内

バージョンアップご希望の方は、バージョンアップを希望する商品のシステムディスクとバージョンアップ料金等を同封し、現金書留でお申し込み下さい。尚、住所氏名、電話番号等を忘れずに記入して下さい。

## シンセサウルス Ver 3.0

バージョンアップ料 ¥5000

機能

- ・μ・NOTE Jrタイプの和音(3~4)入力
- ・FM音源6音+リズム音、もしくはFM音源9音+PSG音で3音演奏
- ・FM音源・PSG音源エディット作成
- ・BASIC変換は1つのトラックに対して行えます。
- ・今回のバージョンアップはturbo Rを中心として設計されておりますので、MSX2でも動作いたしますが、性能は若干劣ります。
- ・又、F1シンセをお持ちの方もバージョンアップ出来ますので詳しくはビッツまでお問い合わせ下さい。

## クラブサウルス NEW UTILITY バージョンアップ料 ¥2000

- インターレスモード、512×424ドット簡易グラフィックツール
- 読み込みFILE クラブサウルス SR 7 FILE
- 512×212ドット及び
- 640×400ドットR.G.B. EベタFILE
- 機能 スモールルーペ、ルーベ機能、98等で作成した
- 640×400ドットのCG読み込み修正、
- インターレスCGと2枚に分割してFILE化及び合成



(株)ビッツ

(株)コデュー・コンピュータ

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-14 東久ハルス神宮401  
TEL 03(3470)4558





ネットワークス・インではネットワーク者の  
実態にググッとせまる。CGの著作権に関する  
話題は、CGを描く人も見る人も必見だ



# パソ通天国

## ネットワークス・イン

ひとたび回線が繋がれば、そこは文字がすべてのネットの世界。その世界の書き込みに現れる人格は、平素のあなたの人格とはちがう一面を見せている

のではないだろうか？ 今回はキーボードを通して現れるネットワーク者の人格、生活に似るパソ通の比重についてせまってみた。

後半ではCGに関係する著作権について勉強する。いままではただひたすらにCGを描いてアップロードしていたという人も、これを読んですこし考えて

ほしい。  
※今回の記事作成にあたり、東京BBSと、ニフティサーブ・MSXフォーラムにご協力をいただきました。

## ネットワークってどんな人？

■ネットでのあなたは何者？  
★電腦空間をさまようカウボーイ……だからオフには疑問を感じるんですわ。今の世の中なかなかないやろ、違う自分になれるちゅうことが……宴会する友人ならほかにもいますもん。パソ通はあくまでもコンピュータのデータを受信／送信するものだと考えとります。(零伯爵さん)★最初にアクセスしはじめたネットでのオフ会でよくいわれたのは、書き込みの内容から想像できないくらい、おとなしいといわれました。あと背が低くてぽっちゃりした感じだと思っていたとか(実際は逆)ギャップがすごいみたいです。(のりたまさん)★結構無法者かも知れない……(笑)。書き込みと実生活でのギャップですが、オフのときなどけっこうイメージが違うといわれたりします。というか、オフだと実際に会うのは初めてな人が多いので、緊張して無口になってしまうんですけどね。ですから何度か会っていくうちに書き込みに近い本性が顔を出すようです。あと実社会で

は思っているにも実際には口に出不せないことを、パソ通上では楽に書き込めるのが口数が多くなる原因でもあるみたいです。(たかをさん)

やはり、ふだんの自分とパソ通での自分はあまり変わらないという人がいちばん多かった。少しくらいはギャップがあるかも知れないという人たちは少数派で、けっこうみんな自然体で和気あいあいとしている。

■いくつのネットに入っていますか？

平均加入ネット数を求めてみたら、1人あたり8.4局。1局のみに加入している人から、最高で50局という内訳だ。しかし、実際のところ、ふだんよく出入りするネットは2～3局に限られる。たとえば1日に1度アクセスするとしても、こなせるネット数はおのずと限られてくるだろう。また、ほとんどの人が多数の草ネットに加入していることがわかった。

■どれくらいさかんに通信をしていますか？

これも数値的なものをいうと、

1日に2～3回という人から2～3日に1度という人がもっとも多く、平均すると、なんと1日1回になってしまった。毎日新聞を読むような感覚でパソ通しているということだろうか。

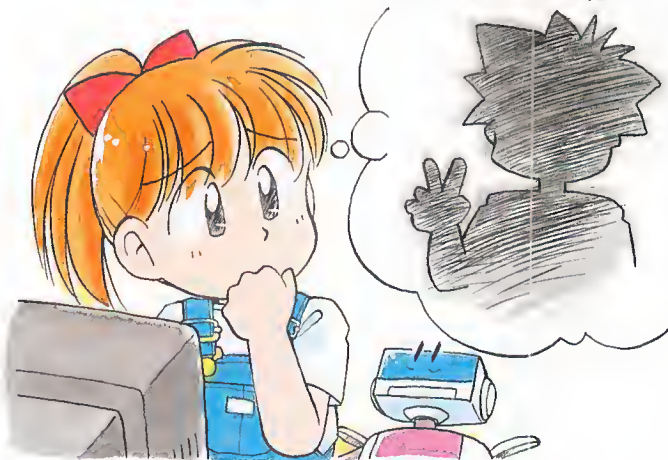
■1か月あたりの電話料金はいくらくらいですか？

これも平均するとだいたい、月に1万6千円くらい。最大記録は14万4千円……やはり遠距離からのアクセスはこわい。パソ通を利用すればするほど電話料金がかさむのだが、それを差し引いても、パソ通の魅力やメ

リットは大きいのだろう。アクティブなネットワーク者にしてみれば、多少の出費は覚悟の上なのだ。

■あなたがパソコン通信をやめるとしたら？

★失業して食べていけなくなったとき、病気になったとき(パソコン通信も一種の病気という説も)。(匿名希望さん)★ネットワークから必要な情報が得られなくなったとき。("みらあ" f ^^; さん)★たぶんやめない。結婚してやめないといけなくなるような人とは結婚しない。(ちにと





さん)★ポジティブな可能性としては、パソコン通信を凌駕するような次世代メディアが出てきたら、やめるかも。(電子怪獣>冬本くらら☆ミさん)

電気が止まってもノートパソコンがあるし、海の向こうにいてもアクセスできるし、よほど貧乏のどん底に落ちない限り、やめない……というのが、共通した意見だった。わかるなあ、その気持ち。

#### ■パソコンで思うこと

★昨今のパソコン流行で、猫もしやくしもパソコンに……といった

風潮があるみたいですが、まだまだパソコンの中は特殊な世界でしょう。とはいえ、パソコンの情報も人が作るもの。けっして世間の常識とかけはなれたものではないと思います(このへんが難しい人もいるようですが……)。これからネットに参加しようとしている人、一度はアクセスしてみただけでどうもうまくコミュニケーションがとれなかった人、いま一度その辺を考慮して、自分を見直してみてはいかがでしょうか? ごく常識的な礼儀と節度をもってすれば、ネットワーク内にあふれる有益

な情報を手に入れることができ、ネットワークは、みずからの情報の幅を広げ、ネットワーク内外を問わず、自分の能力を向上させる素晴らしいメディアになると思います。("みらあ" f^~; さん)★パソコン通信は、全国の同じ趣味の人々と情報や意見の交換ができて、非常に楽しいものです。また、視野が広がります。"井の中の蛙"にならなくてすみます。パソコン通信でいろいろな人々と接していると、世の中にはすごい人々がおおぜいいるものだとか痛切に感じます。(匿名希望さん)★通信をともし

てさまざまな事件などがありました。架空の世界だけの話なのかもしれないことから、現実的なことまで。通信している相手が、はたして本人なのだろうか? という疑問もいつもつきまとっています。通信上では、それぞれの人がそれぞれのスタンスで通信を行っていることをふまえた上で、パソコン通信を生活の友としています。(はち公さん)

ネットワークの年令はさまざま。だから自分の環境とは違う人達から、いろいろな話を聞く(読む)ことができる。匿名希望さんがいわれたように、視野が広がる思うのはだれもが感じることだろう。

## R e p o r t 魅惑(?)のフェイスマークの世界

パソコン通信は文字で会話をするものだから、相手が笑っているのか怒っているのかわかりにくい。そこで生まれたのがパソコン文字、通称フェイスマークと呼ばれるもの

(^\_^)

おほほ・ニコリ(基本)

「^^;」

へいへい(頭ぼりぼり)

(;\_~)/

あんたって人はあ、バンバン!

(^^)/

こんにちは・やあやあ・はよ〜ん

(^^;

ううっ……(冷汗たら〜り)

(^^)v

まっかせなさい・ぶいぶいっ

(°°;

あぜん……(目が点)

(°°)(°°)

きょろきょろ

(^.^)\_U

かんば〜い!

\_(\_)\_

よろしく願います(べこり)

m(\_)\_m

ハハハ(手をついている)

(^o^y-°°°

ちょっとタバコをいっばく

(0\_0)

ぎょっ(目をみひらいている)

G(''\_')

きき耳をたてている

(>\_<.

いったーい!

のだ。このマークは文字の組み合わせで顔をつくり、今の自分の感情を相手に伝えるのに使う。笑いや泣きマークは基本中の基本。とっても魅力的な顔だちなのだ。

(j\_j)

うう、ぐすん

(T-T)

か、感動したっ

(T\_T)

だあー(なみだじょ〜)

(TTtoTT、

ダブルだあー(なみだじょ〜)

(;\_~)

しくしく・おろおろ

(i\_i)

え〜ん

(^\_~^)

おいしかった、大満足

(?\_?)

なにに?・はてさてぼぼ〜?

(-\_-φ

お勉強中・メモメモ・かきかき

(^^)/

さよ〜なら〜・まったね〜ん

(^\_~^>;

う〜むそうだったか(ポリポリ)

(\*^\_~^\*)

ぼっ(ぼったまっかつか〜)

(T^T)o

く〜(ぶるぶるぶる)

(-\_-メ凸

ふあきゅー!・ぶち殺す・むかつ

(-\_-+

びきびき・ムカムカ・きらあん

(+\_+)

まぶしー!

(X\_X)

アニキ、もう駄目だあ〜

)') ) ) ) ) < <

おさかなマークだよ〜ん

(-\_-)..oO

うとうと・ぐ〜ぐ〜・ねむたいな

(^\_~)-★

ウインク(パチッ)

(-\_-;

こめんなさい(べこべこ)

ミ(°°)ミ

ウーパールーパー

:-)

欧米版ニコリ(横にして見よう)

:-P

欧米版べろべろ〜

:-D----

欧米版だれだら〜、じゆる

X-D

欧米版OUCH!・ウワーオ!

B-I

欧米版グラサンかけたヤンキー

°°.

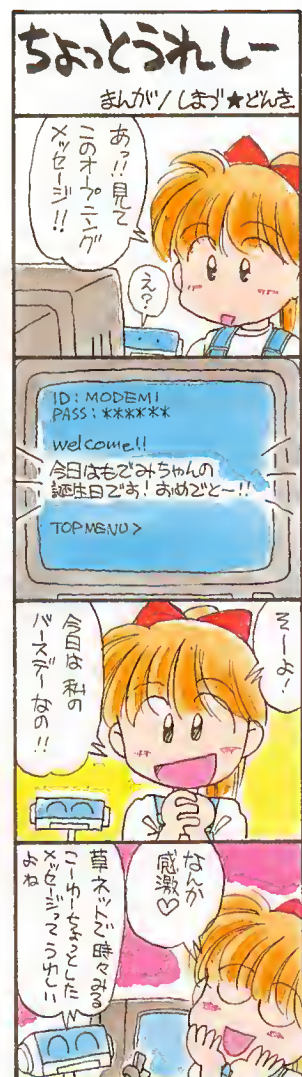
にくきう(ネコの足)

〇.

www

>° F FFFFF  
L FFFFF  
FFFF

おおきなニワトリさん・コッコー





# 著作権のお勉強しましょ

前号で、CGの無断転載に関する事件が起きたと書いた。このような事件は同じネットワークなら他人ごとではないはず。ふだんCGを描いてネットにアップロードしている人たちが、著作権などについて考えたことのある人はどれくらいいるだろうか。

何の知識もない状態では、2通りののトラブルに巻き込まれる可能性がある。ひとつは、知らない間に著作権侵害などをしてしまい犯罪者になってしまう可能性。もうひとつは、逆に自分の権利を守ることができず、不当に権利を侵されてしまう可能性である。下の著作権Q&Aのような内容をあなたは理解していただろうか。

前号でもすこし紹介したが、ダイヤルQ2のネットにCGを無断転載され、訴訟を起こした樹神さんからレポートを書いてもらった。

中

今年の1月に、ある方より私のCGがQ2のネットに転載されているという報告を受けました。私は自分のCGの転載にあたり、事前に連絡すること、営利目的のネットには転載しないこと、という2つの条件をつけていたのですが、転載先がダイヤルQ2のネットであり、しかも自分はそのような連絡を受けていなかったのが非常におどろきました。さっそく連絡を取ろうとしてそのネットにアクセスしたものの、ネットの運営者と連絡をとることはできませんでした。

その後の情報収集の結果、そのQ2ネットには、私がCGをアップロードしていたあるネットのCGライブラリ内の大部分が転載されており、自分以外にも十数名が被害にあっていることがわかりました。その方々と

連絡をとりあったところ、やはりほかの方も無断で転載されていたことがわかりました。

その後、なんとかQ2ネットの運営者と相手のネット上で会話をすることができました。しかしながら、CGの転載は会員が行ったもので、ホストの責任ではないとの無責任な発言をし、謝罪の言葉もなく数か月がすぎたため、法廷に出ることにしました。現在(6月8日)までに2回の調停が行われましたが、まだ結論は出ていません。

裁判のため著作権関係の知識が入ってくるにつれ、自分に本当に怒る権利があるのかどうか、考えさせられます。無断転載とは、他人の作品を無断でほかの人に与えてしまうわけですから、言葉を変えれば違法コピーなわけです。私もパソコンを手に入れたばかりのころは、友人にコピーしてもらったゲームで遊ん

でいた経験があります。しかし当時はたいした罪悪感があつたわけではありませんでした。私は現在コピーされて怒る立場に立ったわけですが、今でもあいかわらずソフトの違法コピーをしている人は多くいることでしょう。このような現状は、ユーザーのコピーに対する認識、罪悪感の薄さからくるものだと思います。一刻も早く、皆さんにも違法コピーが重大な罪であるということに気付いてほしいのです。

樹神

中

もしあなたのCGが無断転載されていることが発覚したら、あなたは正しく自分の権利を主張することができるだろうか。「自分の下手なCGなんてだれも使わないさ」となどという消極的な考えは捨てて、考えてみてほしい。

## 著作権

Q

A

ネット上でせられたCGに関する著作権の質問に、社団法人・コンピュータソフトウェア著作権協会に解答していただきました。

Q 1. 著作権とはどういう権利ですか。

A 1. 知的所有権は、特許権、実用新案権、意匠権、商標権といった工業所有権と、文化的な創作物を保護の対象とする著作権があります。文化的な創作物とは、文芸、学術、美術、音楽などのジャンルの、人間の思想、感情を創作的に表現したもので、著作物といえます。また、それを創作した人が著作者です。著作者の権利は、人格的な利益を保護する著作者人格権と財産的な利益を保護する著作権の2つに分かれます。著作者人格権には、公表権、氏名表示権、同一性保持権があり、著作権には、

複製権、上演権、演奏権、放送権、有線送信権、後述権、展示権、上映権、頒布(はんぷ)権、貸与権、翻訳権・翻案権、二次著作物の利用権等があります。

Q 2. 著作権は、どの時点で発生するのですか。

A 2. 特許権、意匠権などの工業所有権は、登録しなければ権利が発生しませんが、著作権は、権利を得るための手続きは何も必要としません。著作物は、創作した時点で自動的に権利が発生します。

Q 3. 偶然、同時に同じものが複数存在した場合、著作権はどうなるのですか。

A 3. この場合は著作権侵害にはなりませんし、どちらにも著作権が生じます。また

時間的なズレがあっても、先に生まれた著作物にアクセスしていなければ著作権侵害にはなりません。ただ、現在のような情報化社会で、先に生まれた同じ著作物にアクセスがなかったことを証明するのは難しいと思います。

Q 4. よくCGのドキュメントに「版権」という言葉が使われていますが、版権とは何ですか。

A 4. 「版権」とは、著作権法上の権利ではありません。旧著作権法以前に「版権条例」というものがありましたが、現在では出版会社が作者との契約の中で個々に「版権」という言葉に内容を盛り込み利用しているようです。したがって、契約の問題なので契約関係にない一般人には関係がありません。

Q 5. 自分が好きなアニメのキャラクタを、みんなにも知ってほしくて宣伝する意味をかねてCGを描きました。なぜいけないことなのですか。

A 5. 好きなアニメのキャラクタを描くことの著作権上の意味から説明します。アニメのキャラクタは、絵としてアニメ作家が創作し表現したものですから、著作物です。したがって、アニメ作家は著作物で著作権(複製権)を有します。著作権法上の「複製」とは、印刷、写真、複写、録音、録画その他の方法により、有形的に複製することといえますので、自分で描く場合でも有形的に複製していますから、複製権の問題となります。ただし、個人的または、家庭内そ

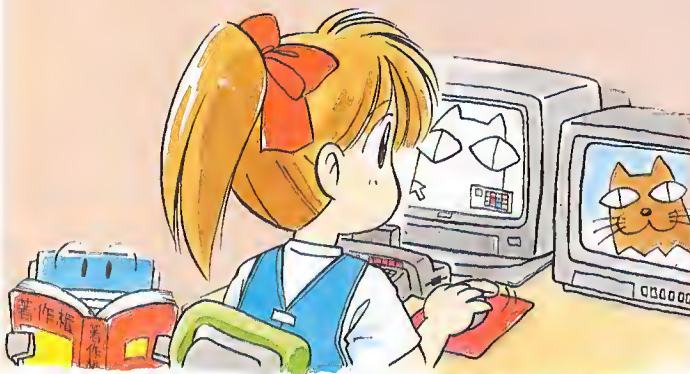
の他にこれに準ずる限られた範囲において使用する場合は、その使用する者の複製が認められています。(著作権法第30条)したがって、皆に知ってほしいからといって個人の範囲を超えて描くことは、複製権の侵害となります。ただし、アニメ作家に許諾を得れば問題ありません。

Q 6. コンピュータソフトウェア著作権協会とは、どういう団体で、どのような活動をしているのですか。

A 6. 文部省・文化庁から許可を受けた公益法人で、コンピュータソフトにかかわる著作権の保護団体です。すなわち、プログラム、データベース、電子出版等のデジタル著作物の権利保護を柱に、知的所有権保護思想の普及、啓発を行っています。下部組織にソフトウェア法的保護監視機構を持ち、コピー販売、レンタルソフト業や中古ソフト販売(疑似レンタル店)の摘発や調査も行っています。デジタル著作物に関する質問や権利保護に関する質問は、著作権ホットライン(Tel: 03-3839-8783)にて受け付けています。

Q 7. 自分の絵や文の中に、歌謡曲の歌詞(またはその一部)を使いたいときも、その許可をとる必要がひろめるのですか。

A 7. 自分の絵や文に歌謡曲の歌詞を利用することは、前述したように、私的使用の範囲であれば問題ありません。しかし、この絵や文を出版したり、パソコン通信上に転載することは、私的使用の範囲を超え、著作権法違反になりますので注意してくだ



おたよりまっます★



CGのトラブルをさける第一歩は、描き手の心がけから。まずは正しいアップロードをすることが大事だ。

では正しいアップロードとはなにか。それぞれのネットには、ファイルのアップロードに関する注意事項が決まっている。まずはそれをよく読むこと。たいいてはドキュメントファイルの書き方も決まっているので、それに準拠したドキュメントを書く。例として、右にニフティサーブのFGAL・AVギャラリーフォーラム(FGALAG)でのアップロードの手引きの抜粋と、それに準拠したドキュメントファイルに掲載する。

また、アップロードに関する事項が明確になっていないネットでも、少なくともドキュメントに作者名とファイル名、転載の条件だけは書くようにすべきだ。あと、CGに自分のサインを入れるようにしよう。

### 正しいアップロード用ファイルの作り方

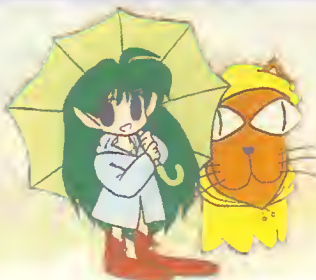
### ニフティサーブFGALAG用

名 称	あめふり〜
住 居 名	KILAL4.LZH
制作人名	ぼの山
掲載者名	M.S.X・F.A.N.編集部(KF802572)
掲載月日	1993/06/28
作成方法	LHA X KILAL4.LZH
検索キー	KILAL4.LZH \$XFW2572 \$MAG \$FREEHAND
登場人物	キララ・バツちゃん(手前) と 小林くん(右)
転載条件	掲載者に事前にメールし、許可をとること
制作環境	PC-9801DA + GT-8000 + x86 int

すっかり梅雨ですね。今回は初めてニフティにアップします。

雨をテーマにした歌って、いい曲が多いですね、『雨(森高千里)』、『水色の雨』、『RAIN Y・S・LUE』、『雨音はショパンの調べ』、などなど…みんないい感じだけど、それがいいですね。

●FGALAGのアップロードの手引きにあるようにドキュメントを作成。検索キーなどは、このフォーラム独特のものだが、ほかの項目はだいたいこのネットでも同じ

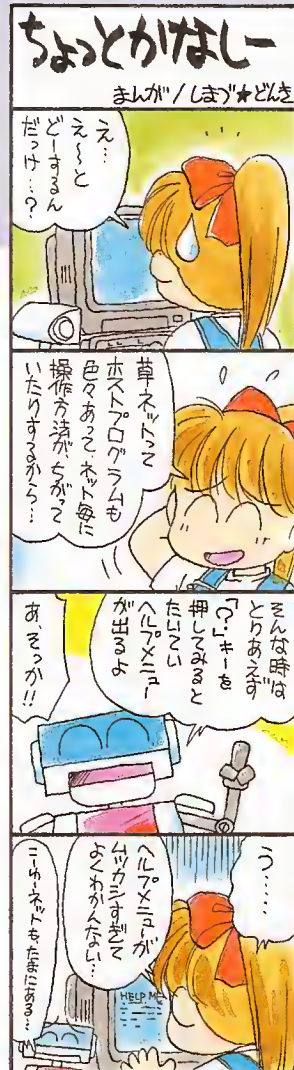


●CGのすみのあたりにサインを入れることは、それが自分の作品であることを主張するためにも大事なことです。

【名 称】	…これは画像ファイル名。そして「作品タイトル」など内容を選択一行紹介の欄です。
【登 録 名】	…実際にライブラリにアップロードしたファイル名。ほとんどの場合、ここは圧縮ファイル名となると思います。
【制作者名】	…作品を制作された方の名を記載して下さい。
【掲載者名】	…作品をFGALAGに掲載された方のハンドル名とIDを記載して下さい。
【登場人物】	…これは人物画像などの場合、画像に登場する人物名を記します。特に、可愛い子ちゃん画像の場合など、名前があると非常に親近感が増すものです。
【描画方法】	…画像を作成するのに使用した画像ツールや、テクニックなど。FGALAGには画像を目指す方が多いです。互いの切磋琢磨、そして後輩の勉強のためにも、公開できる範囲でお書きください。
【作成方法】	…現在、表記のように解凍命令のみを記載させて頂いています。なお、描画に用いたツールの説明などは【描画方法】の方にお書きください。
【転載月日】	実際にFGALAGに作品をアップロードされた日付けを記載して下さい。
【転 載】	…このライブラリから、他ネットや他フォーラムなどに転載・配布を希望する者への条件をお書き添え下さい。

例1) 転載不可  
例2) 転載自由。ただしその旨をMAILにて必ず連絡  
\*なるべく手短かなのが、いいですね

●アップロードの手引きより、ドキュメントに関する部分を抜粋



さい。また、許諾を得るためには(社)日本音楽著作権協会(TEL: 03-3502-6551)へ。  
Q 8. 自分で撮った女の子の写真を、取り込んで加工してアニメ調の絵にしてみました。これはなにか悪いことなのですか。  
A 8. 著作権上の問題はありますが、相手の女性の肖像権の問題になり得ますので、相手の許諾を得たほうがいいでしょう。  
Q 9. 自分で撮影した美術品、建築物、人ごみの写真をCGの背景として使うことはなにか問題があるのでしょうか。  
A 9. 基本的には、問題ありません。  
Q 10. アニメなどのキャラクタと瓜二つのキャラクタを描き、あくまで別のキャラクタであると主張することは可能ですか。  
A 10. Q 3の解答を参照してください。複製権の侵害があったか否かの判断は、原著物に①アクセスがあったか②物理的に似ているかの2点です。したがって瓜二つのキャラクタであってもアクセスがなかったことを具体的に証明できれば(まあ不可能ですが)、著作権侵害にはなりません。  
Q 11. 著作権法で、「引用」をすることは認められていますよね。そこで、たとえばセーラームーンをCGを描いて、「これは「セーラームーン」からキャラクタを引用したCGです」ということは可能ですか。  
A 11. できません。著作権法上「引用」として許諾なく利用できる場合の条件の1つとして「引用する必要性があること」があります。したがって必要性がある場合はほとんどないでしょうから、できないこととなります。  
Q 12. Q 2回線のネットへの無断転載が

クローズアップされていますが、なぜQ 2のネットにこだわるのですか? また、Q 2回線のネットと、会費制のネットではどのような違いがあるのですか。  
A 12. いかなるネットでも無断転載は著作権違反です。Q 2回線のネットでは、1作品が転載されてくごとにダウンロードによるホスト側の収入が増えるわけですから、無断転載をした場合の犯罪性はより高いのではないのでしょうか。  
Q 13. ネット上のある人を訴えようとした場合、その人のハンドル名しかわかりませんよね。この場合、シスオペなどにその人の個人情報の公開を求めることはできますか。また、その時点でその人に罪があるかわからないわけですが、シスオペにはそれを拒否する権利、または義務(個人情報は公開しないと約束している場合)があるのですか。  
A 13. 著作権の問題ではありませんので詳しいコメントはできませんが、最近、読売新聞社が経営している[YOMINET]で同様の問題が生じた事をご存知の方は多いと思います。個人情報の公開は憲法上の問題もあり、個々の契約だけでは処理できないと考えられています。ですからシスオペは契約だけを盾にしても、捜査を拒むことは難しいでしょうし、逆に捜査であっても、憲法上の要請により拒むことができる場合もあるかもしれません。個人情報といっても、氏名、住所から本質的なプライバシーにかかわる事項まで広い範囲に及ぶので、一般的な判断は難しいと思います。  
Q 14. 無断転載自体は法的に禁止できる

根拠はあるのですか。マナーとしていわれているだけで、取り締まられていないような気がするのですが。  
A 14. 一般的には有線送信権の侵害にあたりますが、実態が明らかになり、その事実が証明でき、無体財産の秩序が乱れていると判断されれば、取り締まりが行われます。  
Q 15. ごく内輪な人だけのネットでも、アニメなどのキャラクタを使ったCGを発表するのはいけないのですか。  
A 15. 前述したように私的使用の範囲を越えてはできません。「ごく内輪のネット」といっても、ネットという以上「私的」な範囲であると強弁することはむずかしいでしょう。  
Q 16. CGのデータ自体は文字の集まりですが、これは文字の集まりであり、絵が表示されるとは知らなかったと主張することは可能ですか。  
A 16. 主張することは可能ですが、それが認められるとは思えません。  
Q 17. 文字フォントに著作権は存在しないと聞きましたが、フォントを勝手に作って販売したりするのは違法であると聞きました。これはどういうことなのですか。  
A 17. 文字フォント(タイプフェイス)それ自体に著作権があるか否かは、その文字フォントを模倣しなければなりません。文字フォント集はデータベースの著作物として保護されるので、フォント集をコピーすれば著作権違反となります。また昨年改正になった不正競争防止法違反になる場合もあります。



# フリーソフトウェア・ライブラリー

今回は、パソコンでの標準的なフルカラーCGのフォーマットであるJPEGフォーマットのCGを見るためのローダーを収録した。MSX2以上対応で、すばらしいフルカラーCGを見

ることができる。はじめは16色でCGをはじめた人たちも、技術の上昇にともなってフルカラーのCGを描くようになるので、JPEGフォーマットのCGはみんなレベルが高いのだ。

## 今回のフリーソフトウェア

●JPEGローダー JLD.COM ver 1.00

by 青河  
ナツメネットより転載

●グラフィックデータ MAR\_NATU.JPG

by まーかむ  
東京BBSより転載

## JPEGローダー JLD.COM ver. 1.00

とりえずCGが見たい人は、付録ディスクから解凍した状態で、DOSプロンプトから「JLD \*.JPG」と入力すると起動する。MSX2ではSCREEN8で、2+/ターボRではSCREEN12で見る事ができる。オプションの設定方法など、こまかい使用方法については、右のドキュメントの抜粋を見て、いろいろためしてほしい。オプションの設定によってかなりちがった感じに見えるだろう。この画面写真は、/H/L/C2のオプションで撮影した。

このローダーは標準的なJPEGフォーマットに対応しているが、すべてのJPEGフォーマットに対応しているわけではないので、まれに表示できない



◎このCGを見て、海に行きたくなった人、はへい!

CGもあるので注意が必要。

まーかむさん作の「MAR\_NATU.JPG」は、東京BBSで作成した「夏少女」というCG集のパッケージ用に作成されたものだそうで、PC-386Sとスーパーフレーム2で作成。作者にとって初めてのフルカラー

作品だそうだが、とてもそうとは思えない美しさだ。ひまわりの花や帽子にかかっているキラキラした日差しがキレイだね。

## DOS1の人 要注意 !!

MSX-DOS1では、ファイル名としてアンダーバー(\_)を認識しないので、DOS1上で今回のCGを見ようとして、「JLD MAR\_NATU.JPG」と入力すると、「FILE NOT FOUND!!」と表示され、エラーになってしまいます。上の文章のようにファイル名にワイルドカードを使って、「\*.JPG」、または

「MAR?NATU.JPG」とすれば問題はないわけですが、付録ディスクのデバッグ中に「バグだー!!」とさわざだした編集部員がいました。ユーザーのみなさんは、もうどうせんこんなことは知っていますね。では、このさわざだした編集部員とは誰でしょう? 当たってもなにも出ませんけど、おひまなら送ってね。

## フリーソフトウェア感想文

6-7月号のRDS作成プログラムに関しては反響が大きくドトウのようにハガキが寄せられた。たくさんの方の感想のなかからほんの一部しか紹介できないのが残念……

### ●GAZE

こんなNEWなものがパソコンにのるなんて信じられない。何が画面に映っているかわからなかったの「CGステレオグラム」を本屋で立ち読みして練習した。(千葉県/有村唯史・16歳)

平行法も交差法もOKだから、浮き形も沈み形も見えろ。(静岡県/杉山佳亮・?歳)

RDSってはやっているみたいやけどぜんぜん知らなかったぞ! パソコンやってないからか? でも立体に見えるのはすごい。この画像を使ってシューティングゲームとかやったら30秒ももたんだろ。おもしろそうやから作ってちょうだい。ぜったい無理や。

(大阪府/竹内陽一・19歳)

### 【使用方法】

JLD [FILENAME].JPG [/OPTION]

ex. JLD TEMP.JPG ;ソフトのTEMP.JPG  
JLD \*.\* ;ソフトのJPEG全部  
JLD H:TEMP ;ドライブHのTEMP.JPG

### 【オプション】

- /Bn n=1~9 画像表示後にn回ベルを鳴らします。
- /Cn n=0~9 SCREEN12に表示する場合、彩度を指定します。色化けが強い時は、数字を小さくしてください。数字が小さい程色が薄くなります。n=0を指定するとモノクロ表示となります。デフォルトはn=4です。
- /D MSX2+以降の機種でSCREEN8ヘディザ法表示します。
- /En n=1~9 10ライン毎に垂直方向の表示可能ライン数を制限します。424ラインを超えるスクロールする画像の表示を途中で止めることが出来ます。400ライン以下の指定ではあまり意味がありません。また、実際のJPEG画像は、8ドットまたは16ドットのブロックから成りますので、厳密には8または16の倍数に切り上げられます。
- /Gn n=0~9 ギャラリー・スイッチ 画像ファイルのみを次々と自動的に表示します。nはウェイト時間です。数が大きくなる程、ウェイト時間が長くなります。
- /H 32bit高精度演算を行います。演算時間が遅くなる一方、より忠実に画像を再現します。デフォルトでは、16bit精度で演算を行います。ただしディザ法で表示する場合、この高精度演算を行ってもあまり意味がありません。
- /I JPEG展開用の技術情報や、コメントなどを表示します。コメントが漢字で書かれている場合は、予め漢字モードにしておかなければなりません。
- /L 左寄せ表示。
- /N 表示前の画面消去を行いません。前の画像を残したまま上書き表示します。
- /R 右寄せ表示。
- /B 無限ループ・スイッチ。ワイルド・カードを使った場合全てのファイルを表示し終わったら、最初に戻ってまた表示します。[ESC]キーを押すまで、永久にループします。JPEG画像が無いディスクではこのオプションは絶対に指定しないで下さい。一旦暴走風になってしまいます。(;)

### 【機能キー】

- [0]-[9] SCREEN12に表示する場合、彩度を再設定して再表示します。
- [D] MSX2+以降の機種でSCREEN8とSCREEN12を交互に切り換えて再表示します。
- [H] 32bit高精度演算/16bit低精度演算を交互に切り換えて再表示します。
- [L] 左寄せで再表示します。
- [M] センタリングで再表示します。
- [R] 右寄せで再表示します。
- [ESC] 画像表示を中止してDOSに戻ります。

### CTRL+[G]

表示中の画像をBSAVE形式でセーブします。ファイルは表示ファイルと同じドライブに作成されます。ディスクには十分な空き容量が必要です。セーブ中にリセットやブレークなどの強制中断は絶対に行わないで下さい。当然の事ながら、画像製作者の許可なくセーブしたものを配布する事は出来ません。



まず、おわびをしなければなりません。前号の、このコーナーにおいて、FIRST-BBSのアクセス番号がまちがっていました。正しくは0582-52-6358

です。アクセス番号がはっきり読める宣伝CGを描いてくださったとPさん、寛大なシスオベのまちゃノさんに感謝とおわびを申し上げます。

### TEL-COMEL

今回は、九州の草ネット、福岡のTEL-COMELを紹介する。ここのホストプログラムには、人気の高いmmmを使用している。ボードのほかにトークルームという、いわば裏のボードが存在し、表のボードとちがった雰囲気書き込みができることと、ファイルライブラリシステムの使いやすさが人気の秘密だ。

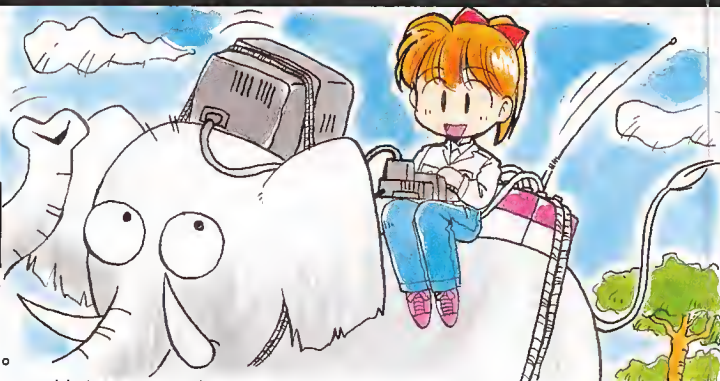
1985年に、1回線・300bpsのネット「COMEL」としてスタート。その後何度かの変身をとげて、無線クラブ「RADIO-COMEL」から1990年に現在のシステムになり、ネット名も、無線(RADIO)から電話回線(TELEPHONE)に替わったということで「TEL-COMEL」となった。現在の会員数は500名をこえ、沖縄や中国、四国地方からアクセスしている会員も多い。

ボードの話題はさまざまで、「谷山浩子のボード」などはめずらしい。アルバム『天空歌集』が発売されたときはみんなで批評

をしたし、福岡での「101人コンサート」は毎年このボードのメンバーから主催者が出るそう。Tienさんがゲームマスターをしている「競馬予想のボード」などもめずらしい。ほかにも、アニメ、ゲーム、音楽、フリートークなどのボードも盛んで、どちらかというと軽い話題が多い。みんなのレスポンスは早く、いつのまにかボードの趣旨からはずれた方向に話題がどんどん発展してしまうこともしばしばあるとか。それはそれでおもしろい。CGのボードも、シグオベの、むちかわさんとたけしさんの活躍によってあやしげな盛り上がりを見せている。

会員の皆さんに、TEL-COMELの好きなところについて聞いてみた。

★そうだなあ……やっぱ、愉快痛快な人が多いってことが最初に思いつくいいところだね。(むちかわさん)★(ミ〜ミ)うてはびくよーに反応があるってことでしょー。個性があるんだか、ありすぎなんだかわかんない人



材がそろってるし……。 (たぬねこさん)★特定のジャンルにかたまることなく、多方面の情報がそろっているところですね。あと、みょーに自分のネットをもってる人が多いってのもめずらしいかも。(しらいしゆうさん)★レスポンスが早くて量も多いことでしょうか。(Hanさん)★アヤシイところ(笑)(翹流風さん)★とりとめのないおしゃべりが続いていくところなんかいいですね。(Kozzyさん)★ホストシステムがmmmなど

さんくれるところが、好きです。(ねこええさん)★300bps時代からの歴史あるホスト。レスは早いし、シスオベのメンテがキメ細かい……。 (Pyaiさん)★ひとつの話題からどんどん話がふくらんでいくこと。(Rayさん)

この他にも、たくさんのコメントがよせられた。いま入会すれば、こんな楽しい人たちが出迎えてくれる、さっそくアクセスしてみよう。Tri-Pにも対応しているので、遠方からでもだいじょうぶだ。

### 今後さらに成長します

シスオベ・TOROUDO総司令さん

新しいもの好きの連中が集まって始めたTEL-COMELも、やっと会員500名をこえるBBSに成長しました。ハードディスクやモデムの故障など、いろんなことがありましたが、会員のみなさんに支えられ、なんとかここまでやっていくことができました。

TEL-COMELを支えてくれる会員のみなさんやホストプログラムの作成者の方には、たいへん感謝しています。今後もいろいろな新しい試みを可能な限り実験していこうと思っていますので、みなさんもぜひ一度のぞいてみてください。

### ACCESS GUIDE

アクセス番号/092-641-8323(代表)  
Tri-Pコールアウト/  
C X COMEL  
運営時間/24時間  
(メンテナンス随時)  
回線数/2  
所在地/福岡県福岡市  
ホストプログラム/mmm  
シスオベ/TAROUDO総司令、  
Alicia++  
ゲストID/KMCGUEST  
入会方法/オンライン  
サインアップ

●通信制御手順  
文字コード/シフトJIS  
通信速度/300~9600 bps  
通信方法/全2重  
データビット長/8ビット  
パリティ/なし  
ストップビット/1ビット  
フロー制御/RS/CS両用  
シフト制御/行わない(SOFF)



①しらいしゆうさん作の宣伝CG。「服を着ている……」とはシスオベのTOROUDO総司令さんの弁(PC-9801・MAG形式)

### ドキュメントの読み方★

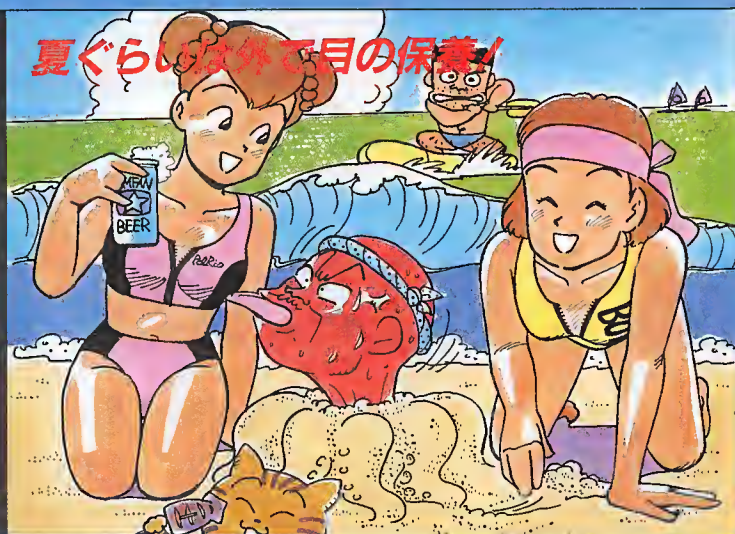
フリーソフトウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントと呼ばれ、使い方が書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。①BAS I  
C②CALL KANJI③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE ファイル名



# ゲーム 十字軍

## C O N T E N T S

ゲームのぞき穴：レッドゾーンほか(P90)  
通り抜けできます：サーク・ガゼルの塔ほか(P91)  
コミュニケーション・ランド：読者参加対戦結果(P92)  
桃色図鑑：ロリータとアニキ、どっちが好き?(P94)  
ゲーム私説博物誌：グラディウス&ザナック(P96)



夏ぐらいいは外で目の保養!

## ゲームのぞき穴

ゲームのウル技を紹介していくコーナーです。ビッグな技にはゲームソフトのプレゼントもある。あんまり古くてだれも知らないというのはダメかもしれない。

少しずつリニューアルしている十字軍。各コーナーも少しずつかっこよくなっていくのだ。

さて今回の「のぞき穴」は、付

録ディスクに収録したオールデイズのゲーム特集だ。持っていない人がいたら、ぜひバックナンバーを購入するべし。

## カレイジラス・ペルセウス ☆どこでも移動

普段は移動することのできない海や森の中を通り抜けできる方法を見つけました。まず主人公を画面の上下左右どこかの端に立たせます。そこで隣の画面に向かってナナメに移動させましょう。もし移動先の画面に移動不可能な地形があれば、主人公がその地形にめりこんでいます。このまま、上下(もしくは左右)に交互にナナメ移動で画面

切りかえていけば、どんどん進めます。これでかんたんに近道することができますよ。

(千葉県/板橋瑞穂・?歳)

☆1993年3月号で収録。



④ほらね、こんなところもガンガン通れてしまうのだ

## ウォーロイド

## ☆隠しステージ

通常のゲームでは登場しない隠しステージを見つけました。

1人用でも2人用でもいいからとにかくゲームをはじめて、「SCENE 05」から「SCENE 08」までの面で、勝ったほうのエネルギの1の位を8にします(どちらが勝ってもよい)。すると「SCENE 08」をク

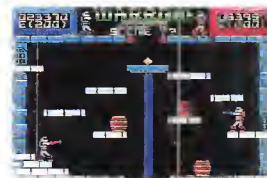
リアした後に、「SCENE ? ?」というステージが登場します。この面の背景は「ウォーロイド」と同じアスキーから発売されていたゲーム「ザ・キャッスル」がモチーフとなっています。

(北海道/大西康夫・18歳)

☆1992年11月号で収録。ほかにもありそうだけど……。



④このように下へケタを8にすればよい



④ここが隠しキャッスル面。タルがおいしい味出してる

## レッドゾーン

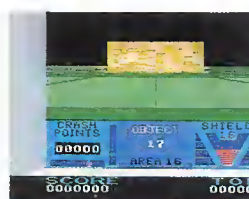
## ☆エリアセレクト

「レッドゾーン」全16エリアの面セレクトの方法がわかりました。まず普通にゲームを始め、いつでもいいからESCキーでポーズをかけた後、BSキーと数字の1から4までのキー(テンキーは不可)を押しながらSELECTキーを押します。すると自動的にラウンドクリアとなつて、希望のエリアへ行けます。行きたいエリアへは数字の1から4までのキーのうちどれ

を押しているかで変わります(右の表を参照のこと)。

(新潟県/DRG・20歳)

☆1993年2月号で収録。



④このように最終エリアもすぐに遊べちゃうのです。いい時代になったものだ

## エリアセレクト・コマンド表

押すキー	エリア	押すキー	エリア
1	→ 2	1 4	→ 10
2	→ 3	2 4	→ 11
1 2	→ 4	1 2 4	→ 12
3	→ 5	3 4	→ 13
1 3	→ 6	1 3 4	→ 14
2 3	→ 7	2 3 4	→ 15
1 2 3	→ 8	1 2 3 4	→ 16
4	→ 9		







## MSXファン★コミュニケーション・ランド★ Vo1.2

# COMMUNICATION LAND

新コーナーになったばかりなのに、たくさん  
さんの投稿がきてくれて、うれしい悲鳴  
をあげている。そんなわけで今回は、す  
しづめ状態になってしまった。

## アレにひとこと&イラストコーナー

MSXのゲームに対するいち  
ゃもんや感想、楽しみ方やおも  
しろい遊び方などを公表する場  
「アレにひとこと」。「イラストコ

「スーパー」はオリジナル、もしくはちょっとでもMSXに関連しているものが望ましいな。いくら有名だからって、ファミコンや

PC-98のゲームのものを書かれても困っちゃうよ。

ところで、どちらのコーナーにも毎回「お題」をつけてほしい

という要望が多いので、今回から実施することにした。また、次号掲載を狙うなら、しめ切りを必ず守ってほしい。

## ●かすたまキット

★『かすたまキット』のキャンペーンは、かんたんすぎます。クラウド軍でやったせいかもしれませんが、まず、敵のユニットが弱い。『かすたま』じゃない本家のほうのキャンペーンは敵のレベルがCとかBあったのに、今回はみんなF。これじゃあちょっとはりあがない。それに結構バグがあるし、ほと

んどのマップを20ターン以内でクリア  
できてしまう。ヘタすりゃ10ターン以  
内でクリアできてしまうマップもある。  
初心者用に難易度を落としているのだ  
ろうか？

(広島県／舩岡淳・?歳・男・1P)

きっと、サーク混成チーム軍でプレイすれば、クラウド軍の3倍は苦勞するだろうね。最強の軍団で勝つよりも、最弱の軍団で勝つのが男だぜ！

## ●マルチプレイ

★第3回マルチプレイに応募して、定員に満たないために、涙をのんだひとりです。楽しみにしていたのにこれはショックでした。こんな僕でよかったら、題材を「大戦略」や「風雲録」にして誰かマルチプレイをませんか？  
(千葉県・守田涼平・2歳・男・1日)

編集部も定員割れを起こすとは思わなかった。こちらとしても非常に残念なことだとは思いますが、事実をねじ曲げることはできないのだ。



●ハガキ2枚組の力作。ラトクの顔が切れているのが残念だな。イラストはB5の大きさで送ってきてくまわないぞ(東京都 とりボール・15歳・女・2P)

●ふよふよ

★カーバンクルってカワイイ♡ それを見るただけにプレイしていたはずが、いつのまにかハマっていた……。そういえば「ぶよぶよ」ってMSXが元祖なんですよ。でも、ゲーセンの「ぶよぶよ」とはかなり違いますね。  
(新潟県／アルル・17歳・女・1P)

久しぶりに女の子が人前で堂々とできるゲームが登場してよかったね。

## 仲間募集よ

水戸のサ・クル 日本梁山泊 水戸  
会員すてパンネームは水戸伝登場人物名  
というあやしい集団(笑)。  
会誌「要Ⅱ」(月刊)で水戸伝をたどる  
旅しつづけてくぞい。今を想うまで

M72への読者、マサチヒ水戸伝を応援  
してる人多いんですよ。  
20人目に入山するのは!

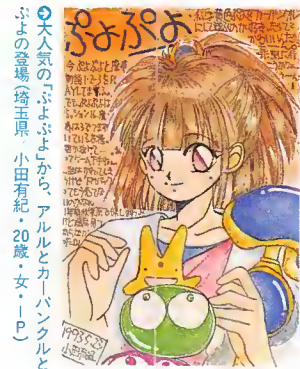


石川 裕子

望和 燕青 李師師はMSXで付くユーザより

〒023 62 09 00 岩手県水沢市福原68-8

●くれぐれもイタズラをしないように。まあ、そんな読者はいないだろうけどね（ポイントはない）



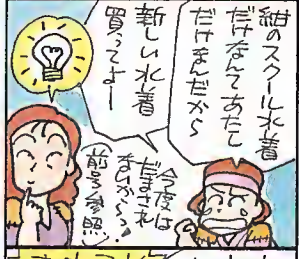
あいがわらずリアルなイラストに、妙に威圧感があるなあ。ちょっと怖いものがあるね。青森県／東州堂寛永三世・？歳・男（P）

## 投稿作品のポイント制度

このコーナーに採用された人には、基本的に1作品掲載されるごとに1ポイント加算されます。すばらしい作品には2ポイントや3ポイントなんてこともあります。名前の最後に書いてあるのがそれです。このポイントは累積されて、ポイントに応じた賞品をプレゼントします。3点：千円分の図書券。5点：3千円分の図書券。7点：好

きなゲームソフト1本、万がいの9点：  
編集部員全員のサイン入り色紙&1万円分  
の図書券！ となっています。ポイントは賞  
品に交換した時点でクリアします。

■アレにひとことのお題  
「コナミのゲーム」からひとつ選ぶ  
■イラストのお題  
「ゲームに登場するわき役」を描いて



◆あの末永さんの読者投稿作品。「若気のいたりです」とは本人の弁。左はMマガ88年1月号、右は本誌87年10月号に採用したもの(広島県/本山友則・?歳・男・1P)



③うっひょ、じゆるじゆる。脚のバランスと寄り目  
じやなきや最高(大阪府・赤坂和俊・19歳・男・1P)



発見!! な、な、な、なんと、先日秋葉原でソニーの外付けデイスコドライブ「H・B・I」なんてのが、見つけたら台も、場所はラオックス・コンピュータ館のうらのほうにある「ロケット」の2階、さあ急いで金集めて近藤秀和・？  
感々じつは、この「ロケット」デイスコドライブ、現在も販売中なのである。どうも松下製の同様の製品の製造中止になったため、デイスコドライブのM・S・Xを欲しいと思ったゴザードはみんな、ソニーにたよっているというわけ。アフターフオロの、あるソニーの会社が、意外なところでみんなを助けているんだ。

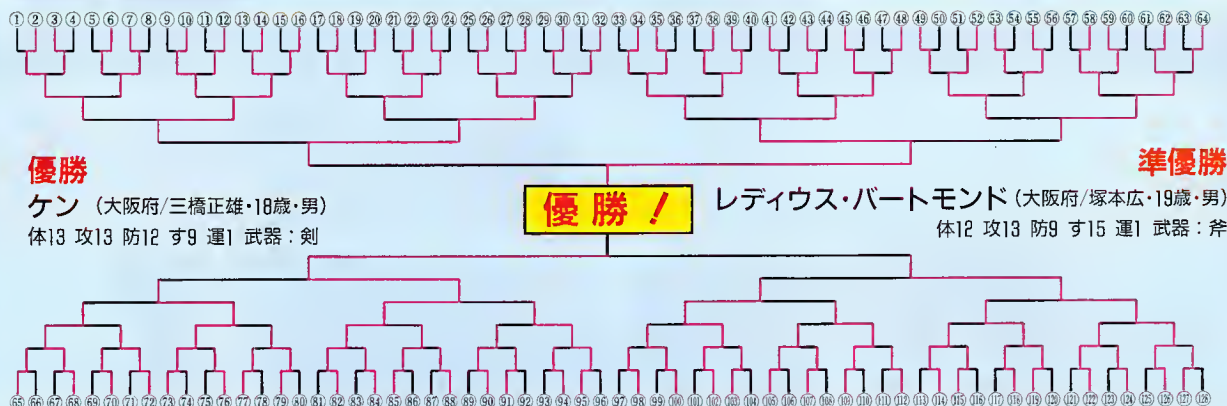
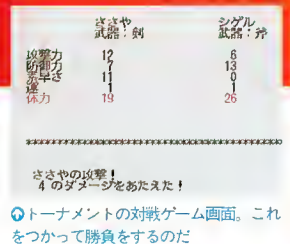
# 第1回 読者参加企画 対戦型トーナメントゲーム **ガマック!**(仮称)

急募したにもかかわらず、多数の参加者に恵まれて、予想以上の盛り上がりを見せた。

前回説明できなかったが、決勝トーナメント参加者は128名。

発表は本名のみ。まず、このイスを巡って予選を行う。くわしくは下のカコミを参照。気になる応募総数は248通。競争率は低かった。応募した人はラッキー

だったね。今回は、封書に書いてきたもの、アンケートに書いてきたものも含めたが、次回からは無効とするので必ずハガキで応募してほしい。



順位	名前	No.	33	石栗康弘	65	65	高橋一智	128
1	三橋政雄	45	33	片桐泰明	70	65	馬場啓二	125
2	塚元広	82	33	黒田圭一	76	65	松葉泰	78
3	安藤一紀	126	33	中園義和	77	65	長崎強	75
3	長谷川豊	28	33	梅川恵郎	84	65	高山泰	74
5	久保俊之	102	33	足田猛	88	65	山内健	71
5	岩澤智慈	73	33	古谷和俊	91	65	土岐賢	69
5	長瀬孝司	82	33	木口雅樹	94	65	稲村雅孝	66
5	笠井わか子	14	33	永田哲也	98	65	佐久間恵美子	67
9	水野谷泉	119	33	中村康之	103	65	遠藤匡則	63
9	藤原大輔	109	33	長瀬勝俊	107	65	中山孝弘	61
9	池田達哉	95	33	吉岡薫	112	65	青柳泰弘	60
9	山下厚志	68	33	鈴木道隆	115	65	竹下哲朗	57
9	水谷健一	52	33	宮本淳	118	65	尾山康幸	56
9	西沢剛	35	33	高橋正憲	124	65	細刈崇生	54
9	広田敦	22	33	柳沢陽一	127	65	小西直人	51
9	守田淳平	2	33	中田正彦	3	65	大橋稔	50
17	前田真友子	7	33	本山友則	48	65	佐久間恵美子	47
17	小川智也	10	33	高山智幸	49	65	勝田浩明	46
17	安江孝行	18	33	萩谷大典	53	65	森津正臣	44
17	渡田隆史	32	33	池田圭	59	65	浜田正登	42
17	大庭由美子	39	33	大鹿亨	64	65	佐野賢太郎	40
17	八木伸介	43	65	秋山雄治	116	65	黒田宇	37
17	上田友	55	65	横山克二	113	65	飯島仁	36
17	岡本治	58	65	黒川研	111	65	江口一成	33
17	松村智和	72	65	込山崇	110	65	西田康志	31
17	加藤俊之	79	65	川上久美子	108	65	本塚裕幸	29
17	時本芳則	85	65	斎藤太郎	106	65	佐藤芳孝	27
17	矢島崇美子	90	65	赤羽岳人	104	65	安部浩	25
17	橋本道成	105	65	佐藤健太	101	65	橋場裕	24
17	古高信子	114	65	吉立智之	99	65	小林浩尚	21
17	川浦晴信	122	65	岡田かおる	97	65	鎌形真樹	19
17	手塚範博	100	65	青木信一	96	65	山崎泰則	17
33	田中美耶	6	65	植和隆	93	65	西田剛	15
33	大原利幸	12	65	瀬川誠実	92	65	内藤啓一	13
33	小金沢聡	16	65	大内研	89	65	早津裕	11
33	吉岡宏之	20	65	森大樹	87	65	三好盛久	9
33	伊藤祐一	23	65	上岡剛	86	65	岡岡秀	8
33	小井康友	26	65	石井義人	83	65	工藤秋彦	5
33	西田達也	30	65	米田愛	81	65	飯島信隆	4
33	諫山貴由	34	65	中曾根康行	80	65	沖本啓一	1
33	浜口一洋	38	65	山下滋宏	123	65	臼井良輔	120
33	谷口良二	41	65	三柴大	121	65	嶋田満	117

## 大会内容

「ガマック!」とは読者から送ってもらったパラメータをもとに、編集部で作ったプログラムでどちらかの体力がゼロになるまで勝負させるトーナメントゲームだ。

●第1回の決勝は塚元広の「レディウス」と、三橋正雄の「ケン」で争われた。試合開始の合図と同時にレディウスが先制するも、斧の命中率低から空を斬る。逆にケンがカウンターで連続攻撃。ダメージを与える。これを防ぎレディウスが切りかかる。今度は攻撃力のある斧が見事にヒット。一撃でほぼ互角に。連続攻撃で渾身の力を込めた斧が空を斬る。そして次のケンの攻撃がヒットした瞬間、初代王者が決まった。

■ライセンスIDの発行  
くわしくは下の欄外に書いてあるので、そちらを参照してくれ。

■大会規定  
①決勝トーナメント出場者128名を決めるのも対戦。例: 300人の参加

者がいたら、ランダム対戦で150人にし、次の対戦で75人にする。まず75人が決定。負けた75人で対戦をする、というようにハンパはシードしながら最後の1人まで対戦者を決定する。

②参加者は1人につき1キャラしか応募してはいけない。

③IDがある人は必ず書くこと。書いてない場合で、基本値50を上回る場合は無効とする。

■参加方法(前回からの変更点あり)  
基本値50を体力・攻撃力・防御力・素早さ・運のパラメータに振りわけ。体力だけは最低1にすること。攻撃特性を変える攻撃手段は命中率高アップ・攻撃力ダウンの素手、その正反対の斧、中間特性の剣からひとつ選ぶ。パラメータと攻撃手段、キャラの名前をわかりやすく必ずハガキに書き、下のカコミをよくみて送ること。締め切りをすぎたら無効。

## おハガキくださーい!

次号に掲載できる作品は、基本的に発売月の20日前後に届いたものまでが対象になる。7月は20日編集部着だ。作品は締め切りをすぎて届いた場合、次々号採用対象にしペンネームは英文じゃない簡潔なもののみ有効(ガマックを除く)

とする。住所(〒も)・氏名・年齢・学年(職業)・性別を投稿者がどんな人かを少しでも知ってもらうために、必ず書いてほしい。

〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部  
「コミランOXのコーナー」係





今度は、お題イラストの投稿が激増して、はやく送ってこい、今頃のお題はさぞです。●さんさんに、期待させて、シムシティII、発売中止じゃあ、あんなのありかた、大阪府、Y.O.ハマー?、感や同様の歌がかなりの数寄せられた。●去る者を、追わずに、わが娘、ソフドハウスさん、戻ってきてよ、大阪府、Y.O.P.C.O.N.?、感やう、人、話題が暗いものばかりだ。●沙羅曼陀、牛舌ジョフで、見かけたが、ダラとないので、買わないで、(京都府、P.P.I.M.18歳)貴女のエンディングが見れないもんな、次回は、わで始まる歌をよろしく、明るい歌も待っている。じめ切は、8月末日、イラスト・麗華

# 桃色図鑑 禁断の愛・対決!ロリータVS.アニキ

人間これだけいれば、いろいろな愛のかたちがある。アブノーマルな愛について少し語ってみましょうか。

あなたは人を愛したことがありますか? 愛というのは人のもっとも純粋な気持ち。ただその純粋さゆえに、精神にあたえる影響も大きい。

自分の純粋な心の中にある、

理想の人間の究極を望んだ結果、常人には理解できないところに理想がイってしまった人々がいる。それが世間では曲がった愛といわれている、ロリータ・コンプレックス(少女趣味)と同性

愛だろう。それぞれ純粋な心と身体を持った人々もっとも自分自身の理想に近い人をもとめた産物だ。今回は男である筆者が、この2つの愛の純粋さについてそれぞれ考察してみよう。



●夢二の谷崎潤一郎ホモ嫌いの表裏になれる

## 4大ソフトに見る少女と兄貴の裸体

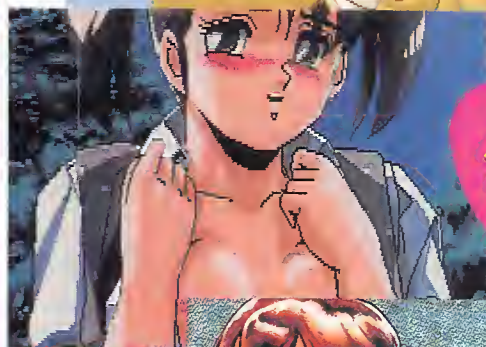
人間のいちばん純粋な姿、それはハダカだ。ということで少し強引な気もするが、少女と同性である男性のヌードをならべてみる。こうしてみると1つの

ソフトで公平に両者の欲望を満たしているのがわかる(そんなことはないか)。ゲームの世界では彼らの愛はごく自然に表現されているのだ。

●少女の純粋な姿に性的欲求、創作意欲を見いだそうとする夢二。天才ゆえの苦悩だ



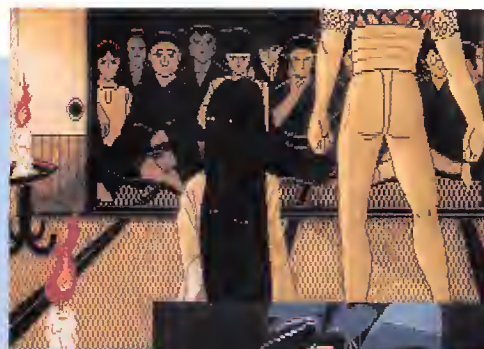
●けがれを知らない少女の素肌はまるで絹のように透き通っている。心が安らくなる



●未熟な心身は真っ白なキャンパス。これからそこに描かれる未来は無限に広がるのだ

●純真無垢な瞳にみつめられると、社会でけがれた自分の心が見透かされるようで……

●夢二・浅草綺譚  
対象ソフト●スーパーピンクソックス(まなみのどこまでイクの?)  
(上から順に)●プリンセスメーカー  
●MSXトレイン1



●引きしまった尻。全身を見ずともそのきたえ抜かれた美しい身体が容易に想像できる

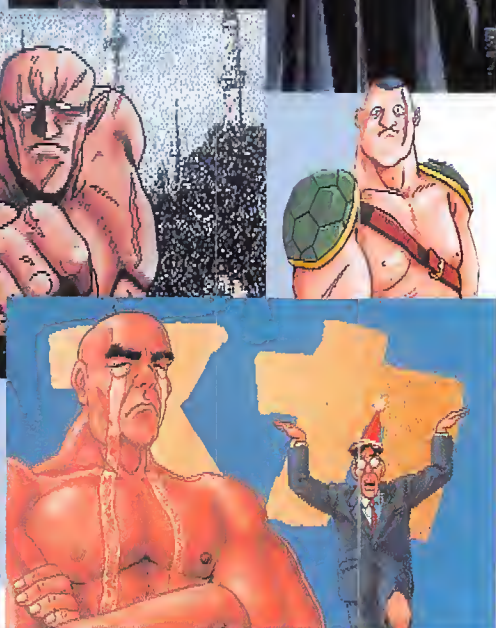


●美しい肌を維持するには顔パックは欠かせない。あとはプロテインと、ワセリンの光沢



●幾多の戦いをへてきた肉体はその男の人生そのもの。そして誰もが憧れる究極のボディ

●男の涙。人間が持つ哀愁のすべてがその行為に集約され、見るものを感動へと誘う



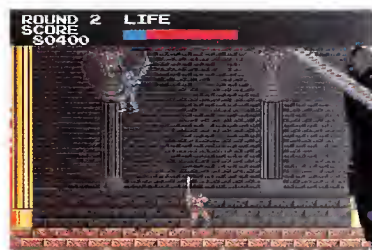


## MSXの歴史を彩った兄貴たちの勇姿

美少女ブームがおきる前、ゲームの主人公といえば男だった。彼ら、闘う者のきたえ抜かれた肉体は頼もしく、われわれゲーマーのあこがれだった。あこがれが愛にかわる。至極普通の話ではないか。MSX10年の歴史上、ボディビルダーも真っ青のたくましいキャラクターたちのお姿を紹介しよう。これらのゲームにハマったことのある人は兄貴と愛を語る資格アリだ。



④「ヒーロー・オブ・ランス」より。真のヒロイズムがここにある



④「ラストサーガ」戦いのなかに彼は伝説（サーガ）を生む。怒りは肉体を鋼鉄と化す



④「スーパー・ランポー・スペシャル」戦うことでしか生きる意味を見いだせない男

## MSXといえば『アシュギーン』

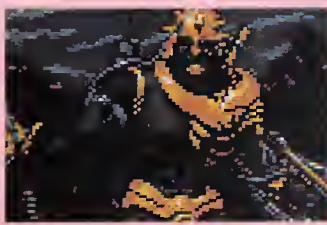
松下初MSX2「A1」の登場とともにキャンペーンキャラとして出現した半獣半人の男アシュギーン。いわばMSXにおけるマリオであり、ソニックである。しかし彼を知る人はいまや数少ない。すごい頭脳は消え去った。



④ピッツァー版。いざ戦わん



④マイクロキャビン版。シブい横顔



④T&Eソフト版。異形の戦士の降臨

## ボクらのキモチはもう止まらない

こうして見れば、本質的には彼らロリコン、または兄貴趣味の人だって普通のひとと同じ愛をもとめている、人生の旅人（おかげさ）なのである。といったところで、いつものようにこのコーナーの幕は強引に閉じる。

だがどんなに純粋な愛であろうと、普通の愛のわたちから離れた彼らの境遇は、やはり哀

しみを背負っているように思えてしまう。

それ以前に、こうしてコンピュータ上に描かれた2次元（平面上）のハダカにヨダレをたらしているキミ自身は、どんな愛情をもった結果なのだろうか？ 純粋というよりは不純な愛を感じてしまう2次元コンプレックスには明日はないかもよ……。



④「キャビニ」の末永さんイラスト。P.92同様、美少女を描かせれば天下一品



④アニキと少女への想い。アブノーマルな愛の行方はいったどこへいくのやら

## 甘美で耽美なCDをプレゼント

これから紹介するアルバムはゲーム音楽というワクを超えた世界に存在する。まずは「超兄貴」。兄貴のかけ声とタメ息がリズムをとり、情熱の音楽が奏でられる。このCDは、ゲームの発売本数の数倍という異例のヒットを記録した。一方、美少女満載のアルバム「同級生」は、8人の女の子それぞれのちょっとエッチなショートドラマが若人の五感を刺激す

る。これらのCDを聴きながら、このページを読み直せばきっとその世界にドップリつかれるだろう。というわけでこの2枚のCDをNECアベニューより各2名にプレゼントする。自分は同性愛、ロリコンどちらに共感するかをくわしく書いて「桃色図鑑」もうダメだ。係まで送れ。8月8日必着。いつものようにイラストでも受けつけるよ。



④先日行われた「超兄貴」ライブの模様。密室は汗とワセリンにおいて異次元空間。ライブビデオも発売中。



④サウンド・メモリアル「同級生」は2800円で誰でも買えます

④CD「超兄貴」も2800円で発売中。1日1回は聴くのが常識

①ゲームのぞき穴・ウル技はここへ。②通り抜けてきます。ソマッたらつQ系。その回答ハガキをA係へ。③ゲーム私説博物館と名作迷作ゲームについて語ろう。④コミュニケーションランド。新企画満載。くわしくは本文参照。イラストも。⑤歌を詠む。五・七・五・七・七の和歌を詠んでくれ。⑥新コーナータイトル決定。頼外なんでもアリ。採用者のうち①にはゲームソフトが、②にはゲームソフトが、③にはゲームソフトが、④にはゲームソフトが、⑤にはゲームソフトが、⑥にはゲームソフトが。⑦はボイランドに。応募券など。⑧のお題イラストにはデモタスク3枚をプレゼント。あて先は〒100東京都千代田区新大塚4-10-17 T&E MSX・FAN編集部。それぞれのコーナー係まで。



ここではゲーム私説博物誌で紹介されたゲームのウル技のコトナです。まずは「グラディウス」①ツインビーでプレイ、スコット2に「ツインビー」を差して電源を入れる。②パワーアップ、Fキーでボイスをかけたあと、HYPERと入力。また、武器の名を入力すればその武器が装備される。その他、各面固有のフル装備パスワードもあるが書ききれん。こめんな。お次は「ザナック」(MSX1版)です。①コナティニュー。ゲームオーバーのときにESCをおしなからスーパース。②隠し面。2面をワープするエネミーレーザーを取り、2面の最初に戻る。ROUND 2の窓が出たらRとOの間を繋ぎ、エネミーレーザーが出るので黒く塗り取る。0面がでる。

## ゲーム私説博物誌

MSX約10年の歴史の中で、名作・迷作を語るコーナー。こちらで指定したゲーム以外でもいいから熱い想いを送ってくれ。なつかしソフトをプレゼントする。

ゲーム十字軍のトリをしめくりまずは、名作ゲームを読者がハガキでレビューする、できても間もないこのコーナー。つい

に読者のお便りを紹介できるようになった。これでやっと本番だぜ。というわけで今回は2大シューティングの紹介ノ

### グラディウス

コナミ1986年の作品。パワーアップのシステム、オプションなど、今こそ常識的となった攻撃を創作し、また面ごとにちがう世界があるという画期的な展開を生み出した、現在のゲームのお手本となったゲーム。MSX版は初の1メガROMによる移植度の高さが話題になった。



◎大容量が成した美しいビジュアル画面ノ

### 歴史的な名作の名移植

アーケードの移植作品として、先に発売されたファミコン版を越えるデキを目指して制作されたというMSX版。「気合の入ったデモ画面、長いレーザー、巨大なビッグコア」(東京ノ富澤暁)「4面はアイアンメイデンが出るし、ラストの脳みその前にメカ触手があるし」(宮城ノジェラル・モヒカン)といった移植度の高さがウリ。でも「それに加えて独自のオリジナル面(骨ステージ)や4つのエクストラステージなどMSX版だけの要素を盛り込んでいる所が素晴らしいと思います」(東京ノKOTT A)というように、独自のグラデ

ィウスの世界を作っていた。「自力でエクストラステージを発見したときは、身震いするほどうれしかったのをおぼえている」(東京ノ武田裕)ただでさえ移植が難しいMSXに、この新しい要素を加えた機転が、のちの「グラディウス2」「沙羅曼蛇」「パロディウス」「ゴファーの野望・エピソード2」へと続くMSXオリジナルの展開を生む。現在もユーザーの気持ちである、「このゲームをMSXでやってみよう」というのは、こういう名移植の名アレンジが生み出したココロなのかもしれない。ちなみに海外版は「ネメシス」という。



◎巨大なビッグコアに挑戦するツインビーノ(機外秘伝)



◎骨ステージの追加はMSXだけの優越感にひかれた

### あなたの名作、教えてください

自由部門の発表は次回にまわします。募集は随時受けつけてます。で今回のお便りで多かったものが、ゲームにまつわる「自分の思い出。ここはゲームのどこがよかったのかを語るページ。ゲームについてもちゃんと書いてね。とにかく武田裕とひのと幽火に「アルカノイドII」をプレゼント。さて今回の

お題はTAKERUで復活した「魔導物語」と「アレスタ2」。これなら「今やっている」という人もあるから投稿量も増える? 抽選でコナミの「モビレンジャー」を1名、「ハイパーオリンピック1・2」をセットで1名にプレゼント。ハイパーショットはないぞ。応募締めきりは8月8日必着。

### ザナック

ボニー(現ボニーキャニオン)1986年の作品。制作はコンパイル。通常弾と8つの特殊兵器を使い分けるシューティング。敵の攻撃がパターンではないAノ機能がりだった。のちにパワーアップしたMSX2版、コンパイルオリジナルの「アレスタ」シリーズへと続いていく。



◎ランダーも出現して出撃を歓迎する?

### コンパイルの名を世に知らしめた作品

「出撃のファンファーレが鳴り響く。徐々に加速。すぐに地形は高速で流れ出す。キャラクタがたくさん出てきても、まったく処理落ちしない。素晴らしい」(宮城ノひのと幽火)しかしウリは技術だけではない。人気の秘密は難易度にある。「ジョイカードの連射機能を使うとアツという間にALC(オートレベルコントローラー)の数字が増えて敵がドツと押し寄せてきて

驚いた」(滋賀ノ長瀬俊後)Aノは、最終面や隠しの0面の攻撃の激しさの中でも、攻略不可能と感じさせないバランスを維持した。大量に放たれた敵弾を1ドット単位で避けつつ、自機のフル攻撃で敵を粉砕する。この快感がたまらない。「最終面をクリアしたときの目の疲れと気持ち良さ」(千葉ノ海野正道)が得たいという、シューティングの本質? を教えてくれた。



◎上手な色使いにより単調さをかなり克服している



◎8種の武器は多彩でいろんな楽しみ方が可能

### MSX2版ザナックはより美しく

上でも触れたが「ザナック」にはMSX1版のほかにも2版もある。中ボスの大型空中物がいたり、音楽が増えていたり、だいいちグラフィックがきれい(ファミコン版と同じ)。昔MSX1版はTAKERUで販売していたのだから、これを再販してもイイのになあ。



◎最終面の高速スクロールは史上最高速?

### ●魔導物語1-2-3



◎音声合成が多様なRPG。「ふふふ」をやっている人は絶対やるべき。98版よりイイぞ

### ●アレスタ2



◎コンパイル2本立てのお次は、MSX最強のシューティング。ツインビーが楽しめる



## 情報おもちゃ箱

ファン  
ファン

ボックス

● イベント・ソフト情報 ● GM&amp;V ● リーダーズ・ベクトル(あしたは晴れだ)ユーザーの主張/おはなし(こんにちわ)

新装して20回めとなるFFB。今回も情報・ゲームミュージック・おたよりコーナーの3本立てでお送りしちゃいましょう!

## 噂のイベント・スポットそしてソフトの話題を満載!

## イベント・ソフト情報

このコーナーはゲームに関係する様々な話題をたっぷり掲載!

## EVENT

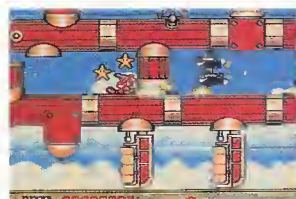
## 93東京おもちゃショー開催

ちょうど本誌発売の1か月ほど前の6月3〜6日に、千葉・幕張の幕張メッセで「93東京おもちゃショー」が開催された。5・6日は土・日ということで一般公開日とされ、なかなかの盛況ぶりだった。本来のおもちゃはもちろん、ゲーム関係の展示も多数見受けられた。今をときめくカプコンやSNKなどはアーケードゲームも持ち込みアピールに余念がなかったのだ。

今回の目玉という、ゲームはさておき手前味噌ながら、本誌の姉妹誌であるPCエンジンFANがブースを出したこと。これはPCエンジンFANが今年の9月で創刊5周年を迎える。そのプロジェクトの一貫なわけだ。またブースだけではなく特設ステージでも「KING OF FAN」と称したクイズも開催され、多数参加者を集めていた。肝心のブースでは幻の名作とも言われていた「マジカルチェイス」と

10月発売予定の「秘密の花園」を展示した。「マジカルチェイス」はバルソフトが発売したものだが、要望が多かったにもかかわらず、再版のメドがたっていないかったもの。今回TIMが特別限定予約ということで通信販売により再販を決定した。入手方法などは、現在発売中のPCエンジンFAN 8月号に掲載されているので興味がある読者はそちらを参照してほしい。

実際のショーの雰囲気は、例によってゲームのみならず多種多様のおもちゃが出演され、いつものように盛り上がりを見せていた。ただ多数のゲームメーカーで構成するCSG(コンシューマー・ソフトウェア・グループ)が今年は参加していなかった。



◎これが特別限定発売の「マジカルチェイス」のソフト再び、といったところ



◎会場はこのような老若男女の人の波。やはり「おもちゃ」とくれば大人も子供も喜んでしまうものだ



◎こちらは特設ステージ。中央はPCエンジンFANの部長・石塚。もしかしたら一番楽しんでた人間かも?



◎これがPCエンジンFANのブース「マジカルチェイス」と「秘密の花園」を展示した

## MOVIE

## TIMもサポート「マリオ」の映画

あのマリオが映画化されたのはTVや雑誌などで紹介され、こそんじの読者も多いだろう。夏休みに見に行くぞ、という人もいるのでは? ところでその映画「スーパーマリオ」の公開に、我が編集部も関わっているのは知っている



るだろうか。日本ヘラルド映画、日本テレビ放送網(NTV)とともに映画の提供という形で協力している。

ストーリーはまったくのオリジナル。配水管工として働くマリオとルイージの兄弟が、人間と恐竜の領域の間にできた闇の地底空間に吸い込まれてしまう、というオープニング。吸い込まれた先は独裁者クッパが支配する恐竜帝国。そこでは恐ろしいくらゐが密かに進行していた…。果たしてそのくらゐをマリオとルイージは阻止することができるのか? 彼らがスーパーマリオに成長するまでを(ノ)恋と冒険を織りまぜ描くファ



◎マリオとルイージがクッパの手先らしき連中といっしょにいるが…

ンタジーアドベンチャーなのだ。主役・マリオは「ロジャー・ラビット」のボブ・ホスキンス。弟(相棒?)のルイージに若手のジョン・レグイザモ、カタク役クッパが「タイガーライダー」のブルー・ベルベットが代表作のデニス・ホッパー。ヒロインのデジーはサマンサ・マティスというカワイコちゃん。この夏話題の1本といえそう。東宝系映画館にて順次、全国で公開。

●音読み「アル甲」優勝者「万個珍個」さん。22歳のペンネームではないと思う。そしてTIMは「徳間書店インターメディア」の絡なのでね。(大阪府・鈴見映高)→音読みすると恥ずかしい名前とはいえ下村満子だが、ところでサイズTIM。「TMN」のタイムマシンネットワークにもまけていない。そして儲かっているのにマイナーといえ「元気が出るテレビ」のIVSテレビ。「石井スポーツ」とよく間違えられているぞ。(バ)



# REPORT

## NTTトーク&トークシアター

毎月19日を「トークの日」としているNTT。その「トークの日」に開催されている「NTTトーク&トークシアター」をご存知かな? 毎回さまざまなジャンルの興味深い話題を取りあげ、数人のゲストたちがトークショーを聞かせてくれるのだ。5月は「新文化・コンピュータゲームの魅力」がテーマだった。今や「大人も遊べるオモチャ」となっているコンピュータゲーム。その「オモチャ」についてそれぞれ一言もつ人々がゲスト。出演は「クリエイター」の肩書きを持つ、いとうせいこう。そして「ドラクエ」シリーズでおなじみの堀井雄二。週刊誌「SPA」で「リカちゃん」のサイコのお部屋」を連載中の精神科医・香山リカ。「ログインソフト」編集長の河野真太郎。そして落語家の林家こぶ平といった面々。ショーは、

いとうが司会役を兼ねつつ進められた。開演当初は各出演者に堅さもあつたようだが、思い出のゲームの話題などが始まるころにはリラックスして話が弾みだした。途中、来場者に好きなゲームについてインタビューしたところ大半が「別に…」といった反応に、いとうがボーゼン(笑)とする一幕も。しかし、舞台奥に設置されたスクリーン上で軍事用のコンピュータを使い制作された、というCGがアニメーションするさまを見ると、場内からは驚きの声があがり出演者も面目を施していた。それに気を良くしてか(?)ポロリと出た、夢で見たという「ドラクエVI」の話に、いとうが軌ような突っ込みを入れるなど、ショーは佳境に。ポリゴンの解説をしたり、ゲームバランスについて、そして「将来のコンピュータゲーム

はどうなっていくのか?」という疑問など、本誌の読者にも参考になりそうなテーマも。なかでも堀井の「ゲームのバランスは「オレはわかったけど、普通の謎はとけないだろうな」と思わせるのが絶妙のバランス」。そして日米のゲームのつくり手の比較で、河野の「米国人は何に關してもリアルにしようとする考えに基づき、ハードの性能を高めていく方向にいく。それに対し日本人は限られた範囲で、(墨絵的な発想で)簡素な表現でそれらしく見せようとする」。さらにまとめでの「白人がつくった音楽と黒人がつくった音楽が違うように、ゲームにも同じことが言えるのではないか」といった発言が印象的だった。



◎会場は東京・原宿クエストホール。奥のスクリーンにゲーム画面が映し出された

今のところコンピュータや、ゲームに関するトークショーの予定はないそうだが、またこういったテーマで開催してほしい。なお7月は「自然はおしゃべりだ」と題して自然と人間の新しい関係についてを考察。料金は1900円(税込)。夏休みを前にアウトドアについて考えてみては? (文中敬称略)

■「トークの日」事務局

☎0120-019019(フリーダイヤル)

# NEW SOFT

## ほぼ梅暦のCGコレクション1

当初の発売予定より遅れて遅れて申し訳ありません。「ほぼ梅暦のCGコレクション」、このたび5月8日にやっとごさ発売をしました。「いつ発売するんだあー」の声も多々聞かれましたが、お待たせいたしました。

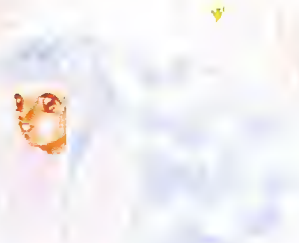
このソフトは本誌の人気コーナーである「CGコンテスト」より、90年10月号から92年12月号までの掲載作品全300作品の中から100作品を収録したソフトです。そのまま立ち上げれば、かんたんメニューが出て、そこからCGが鑑賞できるシステムになっています。

収録したCGデータはすべてMAG形式になっているので、PC-9801や、X68000、FM-TOWNSなどの他機種

のユーザーの人でも、それ

ぞれのMAGローダを持っていれば、機種を問わずに鑑賞できます。MSXでもMファン92年7月号のパソコン天国で、付録ディスクに収録した「MAGローダー」を使えば、そちらからも見れちゃいます。

対応機種はMSX2以降。ディスク4枚組みて、お値段4000円。TAKE RUで好評発売中です。よろしくね!



◎これは「ラプンツェル異聞」。(愛知・加藤由紀子 作)



◎迫力が感じられる「天空の王子」。収録作品は、力作が勢ぞろい(鹿見島・エスティーナ 作)

# VIDEO

## 「アキラ」&「パトレイバー」を廉価で発売

バンダイのエモーションレーベル創立10周年を記念して、4本のアニメビデオが廉価で発売された。その4本とはあの「アキラ」の劇場公開版に手を加えたインターナショナルバージョンと「機動警察パトレイバー」シリーズ3本。この3本は「THE MOVIE」「COLLECT1」「COLLECT2」、つまり劇場公開版とOVA版というわけだ。価格はすべて3800円といううれしいプライス。さらにジャケットも新たなものになりマニアの心をくすぐるのだ。構成は「アキラ」が劇場公開版と変わらないが、追加制作費として1億円

を費やし画面・音響が大幅にグレードアップされている。「機動警察」は「THE MOVIE」が劇場版をそのままに収録したもの。「COLLECT1」と「2」はそれぞれOVAの1〜4話、5〜7話を収録したものになっている。



◎リニューアルされた「アキラ」のジャケット。国産版ね



◎これは劇場公開版「機動警察」のジャケット。国産版ね

# NEW MEDIA

## LD-ROM版「マンハッタン・レクイエム」

まもなくパイオニアから発売されるLD-ROM、「レーザークティブ」。特徴は何といってもPCエンジンやメガドライブなどのゲームを「コントロールバック」なるものを交換することで互換性を持たせている点だ。さらにカラオケのバックもあるのでカラオケも楽しめる。価格は未定だが本体は9万円以下、バックは6万円以下の予定。

ハードの発売と同時に、もしくはほぼ同時というタイトルは、PCエンジン・メガドライブ双方で4タイトルずつ予定されている。MSXにも参入していたりバーヒルソフトもPCエンジン(LD-ROM)で「マンハッタン・レクイエム(仮称)」を発表している。これは「J. B. ハロルドの事件簿」シリーズの1つ。1988年にはMSX2版も発売

されている。LD-ROM版は、特性を生かす企画が盛り込まれている。例えばセリフ。しゃべるのももちろん、日本語と英語が用意されている。というも制作にあたってはマンハッタンでのロケを行っているからだ。つまりネイティブスピーカーの英語も味わえてしまうワケだ。



◎LD-ROM最大の強みである大容量を生かして実写取り込みを多用している



## NEWS

## 東京・秋葉原の『ぶよぶよ』対決

対戦プレイが熱い『ぶよぶよ』。先日、真の『ぶよぶよキング』を決めるべく、去る5月23・24日の両日にわたり『ぶよぶよ自慢・怒涛のハイテクニクトーナメント』を、東京・秋葉原はLaOXのザ・コンピュータ館で開催。一般参加の24日に先駆け、23日にゲーム雑誌対抗トーナメントが行われた。

当日は、20を越えるチームが出場。



①コンパイル社長・仁井谷氏も競技委員長として(?)会場に姿を見せた

わがMファンも、ささやとYADAY Oが組んでゲームスト日チームと対戦したが、惜しくも(ということもないが)敗退。勝ち残っていく強者たちのテクニックには、歓声と同時にため息がもれ、大会は興奮のうちに幕を閉じた。結果は、マイコンBASICマガジンチームが1、2位を独占。その強さを知らしめた。



②優勝・準優勝したチームなどには豪華商品が増量された。次回はMファンもガンバルぞ

## GOODS

## ゼンマイ仕掛けの『ドラクエ』キャラ

泣く子も黙る『ドラクエ』のキャラクタをあつかったグッズに新製品が加わった。『チキチキモンスターズ』というのがそれ。ひとことでは『ドラクエV』に登場したモンスターをゼンマイじかけの人形にしたもの。もちろん本家が発売しているのだから、元のイメージを崩さないように制作されている。またゼンマイでただ動くのではなく、各キャラクタの特徴を生かした動きをするのがミソ。

今回、第1陣として発売されるのはブラウニー・ドラキー・ミニデーモン(各880円・税別以下同)・ビッグアイ(780円)・スライム(680

円)・スライムナイト(980円)の6種。7月発売予定ということなので、本誌発売の頃にはもしかすると店頭でお目にかかることができるかもしれない。またこの『チキチキモンスターズ』以外にも『ドラゴンクエストモンスターバトルエンビツ』『同ボールペン』などの文具類や、ドラゴンクエストカードゲーム『ギガデザイン』も発売される。



③今回はこの6点が発売された。今後も続々と発売される予定という。最後の大ボスはさすがに製品化されないのかなあ

## PRESENT

## さあ応募しなさい

まず①はデータム・ポリスターの『サークⅢ』のCDを3名。②は『チキチキモンスターズ』の1つスライムを3名に。③と④はそれぞれ『アキラ』と『機動警察パトレイバー』のテレカ。各5名

に。⑤はリバーヒル・ニュース・ネットワークセット。ファンクラブの機関誌とテレカ2枚。1枚は福岡ダイエーホークスの銀色に輝く豪華版。セットで2名に。応募方法は下記参照。

**応募方法**  
官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前、②住所(必ず〒も)・氏名・年齢・電話番号、③今月のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、を明記のうえ下記の住所まで送ってください。  
〒105 東京都港区新橋4-10-7 T I M  
MSX・FAN編集部「B-9月情報号・さあ応募しなさい」係  
しめ切りは7月末日(必着)。発表は9月発売の本誌で。

**プレゼント係より**  
3月情報号当選発表分までの「さあ応募しなさい」と「アンケートハガキプレゼント」の発送はすべて終了しました。採用時のテレカが届かなかったりプレゼントが届いていない人がいましたら、不明な点と住所・氏名・電話番号・何月号の何の件かを書き、ハガキで「プレゼント係」までご連絡ください。なお、発送は本の発売後1か月くらいかかります。

## ON SALE (4月1日～5月31日までに発売されたソフト)

4月5日 グラフムービー／アトリエ タカ／6,500円

4月24日●MSX- DOS2 TOOL S／アスキー  
(TAKERUでのみ販売) /7,000円

5月15日 シンセサウルスVer.3.0／ビッツ／12,800円

## ■発売が予定されているソフト

7月上旬 グラフサウルス ユーティリティ／ビッツ／12,800円

7月22日●MSXトレイン2／ファミリーソフト／7,800円

発売日未定☆ベストプレーベースボール／アスキー／価格未定

●麻雀悟空・天竺への道(ROM版)／シャノール／9,800円

プロの暮パート5／マイティマイコンシステム／9,800円

倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編／発売元未定／価格未定

※とくにことわりのないソフトはすべてMSX2用2DDディスク版。★印のついたソフトはターボR専用、●印はMSX2用だがターボRの高速モードに対応したソフト。また、□はFM音源に対応。TAKERUで販売のソフトは税込の価格です。

## TAKERU「名作を再び発売」作戦情報

好調に新規の登録がされているTAKERU。例によって今回新たに登録されたタイトルを公開している。ここで紹介しているタイトルのデータは、6月1日現在のものだ。価格はすべて税込で、ことわりがないかぎりMSX2用となっている。

今回注目のソフトといえば、まずあがられるのが『エメラルドドラゴン』だろう。いまだに根強い人気を誇り、なおかつ他機種にも移植の話

が進行中である名作ソフトなのだ。もし、まだプレイしていなければ、この際にプレイしてみては?

【発売中のもの】

①グレートストライパー

／2,900円

②□□倶楽部／3,900円

③アンテッドライン／2,900円

※①②③→T&Eソフト

④エメラルドドラゴン／3,900円

※④→グローディア

## SALE

## 「魔導物語音楽館」が帰ってきた

絶版である『魔導物語音楽館』が今回「魔導物語音楽館リターンズ」として復活。これは「魔導物語音楽館」と「ディスクステーション2号」に同梱されていたMAX1-CDをリマスターしたもの。また幻の未発表曲も収録。今回も通販のみでミニディスクとDATでの

販売だ。価格はどちらも3000円(税込)。購入方法は3000円と送料210円を現金書留で下記の住所に送ればOK。商品名・住所・氏名を明記すること。  
【あて先】〒732 広島県広島市南区大須賀町17-5 シャンポール広交210号  
株式会社コンパイル「通販係MF係」

## ①サークⅢ全曲集



## ②チキチキモンスターズスライム



## ③「アキラ」テレカ



## ④「機動警察パトレイバー」テレカ



## ⑤リバーヒル・ニュース・ネットワークセット





# 最新ゲームミュージック&ビデオ情報

## GM & V

狭い/ 今月も字数と  
のバトルがスゴイぜ/  
特にその他の新譜はム  
ゴイぜ/ 文/高田陽

### CD サークⅢ全曲集

発売中

人気のパソコンRPG「サークⅢ」が、ポリスターお得意の全曲集となった。FM音源オリジナル27曲に、MIDIアレンジ11曲、フルアレンジ2曲を加えた全40曲の大作だ。曲は、プログレッシブ・ロック風のもの大半を占める。プログレと一口にいってもいろいろある。クラシックに寄ったもの、ジャズに寄ったもの、そしてこの作品のように前衛的な部分をより押し出したもの



データム・ポリスター

DPCX-5007  
2400円(税込)

と。この手のプログレはとっつきにくいぶん、はまる中毒症状を起こすのだ。フッフッフ……

### CD スーパーマリオ・コンパクト・ディスク

8/1発売

日本の生んだ偉大なヒーロー「マリオ」が国内はもとより、世界規模で最大のブームを迎えようとしている。この夏公開の映画「スーパーマリオ～魔界帝国の女神～」はその最たるものだ。そして、なんといっても前作「スーパーマリオランド」で全英トップ10入りを果たした、アンバサダーズ・オブ・ファンク率いるM.C. マリオの功績は大きい。今回の作品には、数々のマリオ・



アルファレコード

ALCB-829  
2800円(税込)  
※マリオ特製  
ステッカーつき  
+抽選でTシャツ  
などプレゼント

ゲームの曲がダンスフルにアレンジされてギッシリつまっている。もう、理屈抜きにカッコイイ～

### CD ストリートファイターII 魔人の肖像

7/14発売

大好評のストIIのドラマCD第3弾。もちろん、従来通りカプコンの原案、構成、脚本でおくる公式ドラマCDだ。声優さんも春麗役は冬馬由美、隆役は島田敏と変わらず。作品全体のアニメおたく系ノリも健在だ。脇も、有名・一流の声優たちが名を連ねるだけあって、かけ合いはさすがに聴きごたえがある(説明的なセリフまわしは脚本の難として……)。今回はダルシム



東芝EMI

TOCT-8088  
3000円(税込)  
※初回予約特典  
/春麗B2ポスター  
と春麗ビク  
チャーCD

(声: 龍田直樹)が初登場。ニューヨークを舞台に、再び、ベガと春麗たちの熱き戦いが繰り広げられる。

### その他の新譜

#### ■キングレコード

【7月21日】……◆聖魔伝説3×3EYES from MEGA-CD⇒オリジナル+管弦楽アレンジ。CD2枚組3800円。◆Falcom Vocal SPECIAL J.D.K.BAND⇒新たに女性ボーカル2人を加えた作品。CD3000円。◆MIDI POWER ver.3.0⇒グラIIIと悪魔城ドラキュラ、計42曲。CD2800円。◆バトルファイターズ狼伝説⇒アニメ・ビデオ。45分7800円。【8月21日】……◆(仮)コナミ・アムューズメント・サウンズ'93…夏⇒CD2枚組3200円。◆(仮)ファルコム・ボー

カル・コレクションIII・1991～1993⇒CD3000円。

#### ■ポニーキャニオン

【7月21日】……◆グリッドシーカー/タイトー⇒CD1500円。◆狼伝説イメージアルバム/SNK⇒全11曲アレンジ。CD2500円。【8月20日】……◆天地を喰らう2/カプコン⇒バニッシャー、キャデラックスも収録。CD2枚組3500円。◆光栄【7月25日】……◆項詔⇒サウンドウェア。CD2900円。◆菅野よう子コレクション⇒ベスト盤。CD2900円。【8月25日】……◆CDドラマコレクションズ三國志・特別編⇒2枚発売。

### ビデオ OVA イース～天空の神殿～

(アドル・バリスターの冒険第4巻「迷宮のふたりの心」)

7/21発売

DVAイース、シリーズ完結の巻。——魔物が再び地を支配するというテーマの野望は成就しつつあった。魔の力に満ちたイースは地上への降下を続け、アドルはダレスの術中にはまり、邪悪なオーラをたぎらせながら魔物を追っていた。そんな中、魔の身となっていたイースの2人の女神フィーナとレアは、ゴーバン、ルタ、ドギを地上からイースへと導くのだった……



キングレコード

VHS KIVA-159  
LD KILA-53  
各5800円(税込)

※30分/  
ステレオHI-FI  
/全巻予約、  
購入特典あり

### CD Walküre Story FOR ORCHESTRA

7/21発売

試聴の瞬間、私は鳥肌が立つ思いだった…。シンセサイザが何台積み重ねられても出せないだろう、この幅広く、奥深い音。この音こそが本物のオーケストラだけに与えられた特権なのだ…。そう痛感せずにはいられなかった。編曲者は千住明氏、演奏はスロヴァキア・フィルハーモニー管弦楽団。双方の力量が相まって、作品はまちがいなくGM史に残る卓越したものとなっている。端麗にして複雑、しなやかにして堅固。気取った言い方をすれば、音の織物のよう…。これは、まさに涙がでるほどに本物の名作だ！



ビクターエンタテインメント

普及版 VICL-8088  
2800円(税込)  
豪華版 VIZL-13  
4800円(税込)

※豪華版はビクターブックつき特殊パッケージの予約限定盤。写真は豪華版のもの



### 今年の夏もGMライブに酔え！×2

#### ■JAPAN GM LIVE1993

▷7/30金・31土・8/1日

▷出演=ゲーマデリック & スチャラパー(30日)、ズンダタ & たま(31日)、J.D.K.BAND & ピンクサファイア(1日)

▷1日券: 3300円(税込) / 3日券+特製テレカ: 9000円(税込)

▷問い合わせ=クラブチッタ川崎

☎044-246-6888

#### ■ゲームミュージック・ライブ電撃'93

▷8/19木・20金

▷出演=矩形波倶楽部/ゲーマデリック

ク/ 葉山宏治 & フラサース(以上19日)

S.S.T.BAND/アルフライラ/J.D.K.BAND(以上20日)

▷1日券: 3800円(税込) / 2日券: 7000円(税込)

▷問い合わせ=ビッグショット

☎03-3470-9858



◎昨年のライブの模様。ラストの全バンドでのセッションは圧巻。

【発売中】……◆アルパートオデッセイ全曲集⇒CD2400円。◆スーパーリアル麻雀IV⇒CD2800円。

【8月25日】……◆ソード・ワールド全曲集⇒全61曲。予約CD2400円。

#### ■ポリドール

【7月21日】……◆STARTING OVER/バフ⇒アルシャークのイメージソング。CDシングル1000円。

#### ■日本コロムビア

【7月21日】……◆FOREVER DREAM/サブリナ⇒誕生のイメージソング。CDシングル1000円。

#### ◆イチク

【発売日未定】……◆スターフォックス⇒オリジナル+アレンジ。CD2500円。

#### ■東芝EMI

【9月29日】……◆ラングリッサー⇒PCエンジン版のCD化。CD2800円。

#### ■NECアベニュー

【7月21日】……◆天外魔境風雲カブキ伝⇒PCエンジン版RPG。CD3000円。【8月21日】……◆仁義なき兄弟⇒「超兄弟」最新版。全5曲。CDS1200円。

#### ■アルファレコード

【発売中】……◆GO MARIO GO//⇒上で紹介したアルバムからのセカンド・シングル。CD1500円。

#### ■ビクター・エンタテインメント

【7月21日】……◆スティールガンナー⇒攻略ビデオ。55分5800円。

#### ■データム・ポリスター(ポリスター)

●あんまりだぞ/92年8月号で「50年生きている編集長」とババさんはいってましたが、本当ですか。本当なら「若く見えませぬ。15は若く見えます」といってたと伝えていただきたい。しかしババさんもよく恨まれせんね。(香川県・横井達)⇒公称では本当じゃないことになっているが、おそらく本当だろう。近くてみると顔は塩化ビニール製だった。しかし社員旅行で熱を出した私をたぐり人看病してくれただ。何だ、いい人じゃないか。(バ)



3つの読者投稿コーナーが強力合体! (あしたは晴れだ!/ユーザーの主張/おはなしこんにちわ)

# リーダーズ・ベクトル

リーダーズベクトルとなって各コーナーへのハガキが倍増。読むのは楽しいけど、選ぶのは大変だ。

## ゲームいーたいほーだい

さて、今回からとききやるに代わり、ユーザーの主張の担当になったシゲルだ。ここではまじめなノリのシゲルでいくのでヨロシク、ってホントかな。

では最初の「いーたいほーだい」は、先代とききやるの頃からおなじみの千葉県・佐藤一俊くんのおハガキから、  
●死体置場で夕食を(徳間書店・徳間書店インターメディア・ハート電子産業 / MSX2/2+/9,800円)

このゲームは、赤川次郎さんの同名小説が原作のAVGです。はっきりいって、このゲーム誰でもクリアできます。そんなに簡単なゲームなの? というそうではなくつまり、誰でもクリアできるほど「親切」なゲームなのです。初めてこのゲームをプレイした人は、まずクリアできません。じゃあ、いったいどこが親切なの? という失敗した後にプレイヤーの犯したミスや足りない条件を教えてくれるのです。



●「死体置場で夕食を」のワンシーン。コマンド選択式なので、テンポよく先に進むぞ

だから、どんなにAVGが苦手な人でも2、3回トライすれば先に進めるのです。BGMも場面の雰囲気を感じ上げてくれます。とにかく、ゲームユーザーの身になって作られた「楽しめるソフト」といえるので、いちはプレイをお薦めします。5段階で評価すると、シナリオ:5/グラフィック:4/サウンド:5/操作性:5/アクセス時間:4、といったところですね。

佐藤くんのレビューはどれも読みみえがある。もちろん、ほかのみんなのレビューも待っているぞ。

## 幻のソフト探検隊

前回、情報を大公開したせいか今回は情報が少なくてちょっと寂しい。以前にも採用したお店ばかりでなく、新しいお店も開拓してくれるとうれしいな。そんななかで、愛知県の石川晃三くんからこんな情報が届いた。

●愛知県蒲郡「ナガシマテレビ」⇒わんぱくアスレチック/タイムパイロット/ハイパーオリンピック/サーカスチャリヤー/マジカルツリー/ハイパースポーツ/イーアルカンフー/イーガー皇帝の逆襲/ゴーストバスターズ/ロードランナー/プレイボール/大戦

略、その他多数。各1000円

次は熊本県の大川健太郎くんからの情報だ。

●熊本県「ベスト電器鏡店」⇒コラムス/信長の野望 全国版/BALANCE OF POWER/MSX2パーソナルユースのすべて/MSX用通信モデムカートリッジ(FS-CM1)/MSX用通信モデム(リンクス専用)NGA II (ネットワークゲームアダプターII)、など。

通信関係が多いようだね。最後に広島県の田村ゆきこさんから、こんな体験談も。

●昨年の5月ごろ、「コナミの古いセッション」が欲しくて、広島「ダイチパソコンCITY」で注文しようとしたところ奥のほうからもってきてくれたのです。新品で、しかも6割引きで買えました。店頭に置いていないかも、在庫として残っていることがあるかも、ということで、昔のソフトをお探しの方は、ダメもとでお店の人(なるべくベテランの人がいいでしょう)に直接聞いてみたらいかでしょうか? 今ではMSXをとりまく状況はかわってあるかもしれませんが……。

MSXのソフトに限らず、店員に聞いてみないと売っているかどうかかわからないモノは多い。本当に買いたいモノがあるなら恥ずかしがらずにいるいる聞いてみるのもいいかも。

## 読者とソフトハウスと編集部のホットライン

### ユーザーの主張

お相手  
シゲル



編集部には過去に発売されたゲームが保存されている。でも仕事で持ち出そうとすると、たくさんありすぎて、お目当てのソフトがなかなか見つからない。うーん。

## ソフトハウスさん教えてね

みんなの素朴な疑問に、ソフトハウスの人が親切に答えてくれるこのコーナー。今回は、誰もががいは悩むような疑問をピックアップしてみた。では、悩める最初のおハガキは、  
●「キャンペーン版大戦略II」を買いたいのですが、まわりにMSXのソフトをあつかっているお店がありません。どうしたらいいのでしょうか。

(兵庫県/中塚和博くん)

⇒まずは、もよりのお店で注文してください。それでもダメなら、通販も受け付けていますので、事前に当社(☎0593-51-6482)へお問い合わせのうえ、ソフトの代金を入れた現金書留に、住所・氏名・買いたいゲームタイトルとお手持ちの機種名を記入したものを同封してください。ほかにも「X&K I」以降のタイトルを受け付けています。

なお、「セイレーン」など古いタイトルに関しては、とりあえず最初にお問い合わせください。

(マイクロキャビン・伊藤氏)

通販をするときに注意したいのが、住所と氏名。あたりまえのようだけど忘れる人ってやっぱりいるんだよね。  
●「信長の野望 全国版」(ROM版バッテリーバックアップ)をプレイしているのですが、バックアップ用のバッテリーの寿命は何年くらいなのでしょう? またバッテリーが切れたら、カセットがこわれたときの対処のしかたを教えてください。

(青森県/市川浩親くん)

⇒まずバッテリーの寿命ですが、約3年くらい。バッテリーが切れた場合はROMカセットを有料で交換しています。費用はソフトによって異なります。

が約5,000~6,000円くらい、期間は約2週間~1か月といったところでしょう。ただし、かなり以前に発売されたゲームになると交換できない場合もありますので、カセットが故障した場合なども含め、まずは当社(☎045-561-6861)にお問い合わせください。

(光栄・高津氏)

とりあえずこれで安心かな?



●「信長の野望 全国版」の画面。SLGやRPGは、バックアップがないとつらいよね

## 探 して ま す

こちらはソフトを探している人のコーナー。探している人の近くにお目当てのソフトがあったら、教えてね。

●コナミの『スペースマンボウ』を探しています。あと、『SDガンダム』は神戸の三宮駅近くの「せいでん」で山づみで売ってました。

(大阪府/イベント王西川くん)

『SDガンダム』の件は、4~5月号の高道くんへの返事なのかな。

●コナミの『激突ベナントレース』/ナムコの『バックマニア』

(愛知県/竹内園佳くん)

愛知県の安城市または、豊田市内ということでヨロシク。

●コナミの『夢大陸アドベンチャー』(福岡県/中村孝浩くん)

通信販売ができればどこでもいいとの条件つき。それでは次号。



やさしいよい子のための心あたまるお話

# おはなしこんにちわっ



お相手  
パボ

●うちの外壁は「さいでりあ」だが、踊りながらの工事はなかったぞ。

(宮城・海老沢「香港・レーサー」茂)

つかれているだろう、きっと。

●Mファン3月号の「おはこん」のページ(P77)に、多少茶色気を帯びた「毛」がはさまっていた。長さは13センチ。一休誰の物なんだろう。

(神奈川・TAKALI)

それは石坂浩二に渡すと水分を測定してくれるぞ。いくらなんでも古いぞおい。どうにかしろ。

●昔の「おはこん」を読み返すと、当時わからなかった所もよくわかるようになっていた。ところでみかんは好きですか？僕は受験ということで健康のため1日5、6個食べているので、手などが黄色くなり、みんなに気味悪がられています。(長野・ちくたけ)

16歳の正月、すでに友だちがいないわたしはひたすらみかんを食いつづけて最終的に30分で13個くらいは食べたが、2秒後にはすべてゲロに変化していたので黄色くならず済んだという思い出があるぞ。カーベットは黄色く

なっていたが。  
●創刊号から集めていたMファンを、じいちゃんが死んだとき母が全部捨ててしまった。オールディーズの題材も消えたりロマンシアの地下マップもなくなったから解けない。でも「暮らしの適当手帳」だけは切り取っていたので安心だ。

(兵庫・河野龍二)

毎日ちよつとすつ熱い風呂としゃべりものでせめる、じいちゃん一発術などもやりたかった適当手帳だったが次号からは「さんさんさんさんカウントダウン」などの新コーナーも設けたいぞ。ところで適当手帳といえは、某TIMが大い

ばりて出した「リ○○ルデータ」のギャグだったのだが、ギャグのほうが生きていたのはなぜか。

●「おはこん」の絵にでてるメガネの男はだれですか。

(石川・ARUSALF13男)

そういえばファンダムに登場するスタッフのイラストと、このページに登場する男の顔は同一人物がふくまれているのだが、はっきりいってわからないぞ。しかし、どっちのイラストレーターが書いても似ているのはシングルだ。いいぞ、特徴あって。

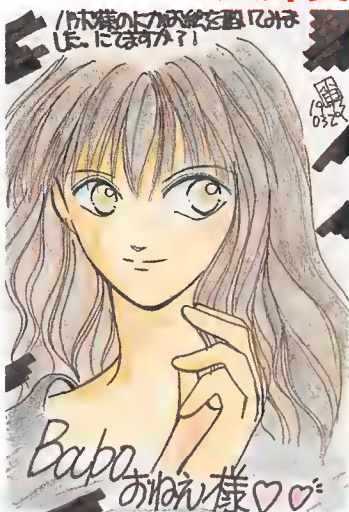
●宇宙にいるのは我々だけかい／

(東京・どうすれバインダー)

どうでもいいけどそのペンネームはカッコわるいぞ。ところで、やるせなさを感じさせるようで、じつはただの汚い字で書きなぐってきた伊東だが、この文面はいい。お、本名がわかってしまったじゃないか。

●創刊2号目を見ていたら、裏表紙にアシュギネがいた。FAN・GALS

## 超姉貴



の北田順子ちゃんがなつかしい。今は21歳のはすだ。(愛知・武田拓自)

「音のMファンを読んでいたら……」という死人を懐かしむようなハガキが5千通くらい来たが(少しうそ)、生きているのか北田順子。死にたがってなきやいいが。人生の汚点だぞ。消防士のかっこうとか。しかし何だよFAN・GALって。

●筆ペンを買ってうれしかったのでハガキを出します。ほかに電気グルーヴのオールナイト・ニッポンにも出しました。安心してください。

(愛知・パイ筋)

「筆使い」になろうとして、気味の悪い文面の手紙をくれたのはコルサコフだが、電気グルーヴはいいぞ。深夜の「じゅわいよくちゅーる系」音楽を聞いている若者も聴くがよい。しかし、くどいよな、WANDS3連発とか。塩原温泉の不死鳥と、GSスタジオの黒沢「3年目の浮気だけで散った」ヒロシと、かつての石庭における佐藤義次郎の影が薄くなるじゃないか。お、そんな愛するテレビ東京に関するハガキだぞ。えらい。

●修学旅行で東京に行ったとき、テレビ東京のエッチな深夜番組を見た。大変よかったが、なぜ宮城にはテレビ東京がないのだ。ちょっと悔しい。

(宮城・スプラッシュマウンテンで落下中に写真撮ったバカ)

テレ東関係はネット局がなくとも全民放にごちやごちやに入っている場合が多いが、東北では「隣のうちの火事を消して」ワイドショーで騒がれて以来見かけないフランク界による「靈感・やま勘・第六感」を朝の6時くらいにやっていたぞ。テレ朝なのに。

●シングルがホモだという噂はつきないが、新たにバボが編集長とできてい

という噂を広めようとしているのは私だ。(京都・伏見人昼寝の獅子)

こうなったら編集長でもいい。きつく抱いて。ところでエアコンを持っていないというので、リモコン付き最新型扇風機を差し上げようという、わたしの心ばしを拒否したシングル。男らしいぞ。何だそれ。

●いろいろと変化に驚かされた4-5月号だったが、いちばん驚いたのは、おはこんの賞品が「図書券」になっていたことだ。テレカのほうがいいのに。

(神奈川・田中倫太郎)

●お仕事が減ったバボさんが心配な今日この頃ですが、テレカが図書券になったのはなぜですか。

(鳥取・山中善清)

これを読むまで知らなかったぞ。みずくさいじゃないか、のりこ。きつと賞品はテレカになっていても、本当にそんなものがもらえる人は年に3人くらいなので諦めたとき。こうなったらテレカを送ってくれた人を載せることにしよう。しないぞ。

●廃刊になりそでならないパソコン雑誌界の竹〇元首相ごとMファン。その往生際の悪さには和賀に値するぞ。私も島根県民になったつもりでMファンを買いつづけるようじゃないか。

(福岡県・李香蘭)

テ〇ノボリス5周年記念の司会をした際、「テ〇ノボリスがなぜ5年ももちまして」とやり、会場を無口にさせたのはわたしが、ゲストで呼んだヨネスケは「コスモポリタンが5年目ということで」とどめを刺していたのを忘れないぞ。となりの晩ごはんのくせに。

ということで今回はじいちゃんが死んだ河野に図書券を差し上げるとしよう。Mファン買えよ。(バ)

## 泣かせるお話



●東京・十一番中太陽の技術部⇒ダイナマイトを持っているのなら、たとえば銀行を襲ってみるとか、もっと豊かな生活を送る道があったと思うのだが、おじいさんの顔から推して割るに、このダイナマイト売りの少女は平和を愛し変化を憎むフグタラコだったのだな(ノ)



ときには楽しく、ときにはまじめな意見箱

# あしたは晴れた!

お相手  
ちえ熱



Mファン創刊とともに歩んできたファンダム。いままで星の数ほどの作品がファンダムに送られ、そしていくつもの“感動”を生み出してきた。

## 今回のテーマ：ファンダムの魅力について

Mファンの看板コーナーとして長い間読者から支持され続けた“ファンダム”。プログラムに関しては何もわからない、超初心者という読者から、マシ語なんてお手のものというハイレベルなアマチュアプログラマまで、ファンダムは誰でも見て、遊んで楽しめる。今回はファンダムの“ここが好き、ここが魅力”というみんなの意見を聞いてみた。

●ファンダムの魅力は、やっぱりみんなが送ってきたゲームにあると思う。市販ゲームではできないゲームを苦労して作って送ってきて、Mファンに載って読者が楽しむのはボクは魅力だと思う。しかし、近頃、昔の強者はみんな消えたなあ。ちなみにわたしは7年間MSXユーザーです。

(石川・勝田浩明/13歳)

えっ、勝田くんは7年間MSXユーザーでありながら今13歳なの。すると、6歳からMSXを触っていたことになる。すごい、年季が入ってるなあ。

「みんなが送ってきたゲーム」が魅力だという勝田くん。きっと今まで、ファンダムを飽きることなく楽しんできてくれたんだね。

●ファンダムはMファンのレギュラーページのなかでいちばん、読者と編集部が身近に感じられるコーナーだと思う。(秋田・山田清徳/16歳)

ほかにも「編集部のことがよくわっている」「面白いことの本が書かれてあるハガキもあり、ファンダムは編集部と読者をつなぐ太いパイプの役割りもあるみたい。担当者たちも読者を身近に感じるようだ。どこで身近さを感じるのか具体的には書いてなくて残念だったが、そう思ってもらえるとうれしく思う。

●ファンダムの魅力についていえばやはり、読者の制作したのを見て、自分に足りないところを補い吸収し、長けたところを他人にわけ、さらに自ら伸びようとする、であらう。そう

いうことからってファンダムに投稿できる人はすばらしい、うらやましいと思う。(千葉・有村唯史/18歳)

見て楽しむということから、さらに深くファンダムを見つめてくれた有村くんの意見。ファンダムというより、ファンダムへの投稿者の魅力をいっているのだねこれは。こんな魅力ある投稿者が集まるページだから、ファンダムはおもしろいのだろう。また、かんとたんにファンダムには投稿できるのだから、みんなもっと投稿してきてほしい。

●ファンダムの魅力はアマチュアリズムだと思います。プログラマ的には未熟だとしても市販ゲームにはないおもしろさ、すばらしさがあります。

(奈良・山地晋/19歳)

個性が生きてきて反映されているアマチュアプログラムは、ファンダムのエネルギーとなっている。

●ゲームをプレイする楽しさをさらに超えるものが作る喜び。ファンダムはその両方を持っています。また、作る上では実行速度やプログラムの長さ、メモリとの戦いもパズルを解いているようにまた楽しめます。

絵や音楽でゴマカシてあるものよりも、シンプルでも中身のあるものの方が数倍おもしろいことをMファンの読者や編集部の人は十分理解しているんですね。ファンダムを一言でいうと「CREATIVITY」。

(栃木・小川智也/18歳)

たぶんファンダムがクリエイティブでなくったら終わるにちがいない。クリエイティブなユーザーがいるかぎりファンダムはつづいていく。

●投稿する側から考えると、作者からひとことコメントとイラストが好き。勝手に書けるところがいい。一読者として考えるとプログラム(とくに1画面)の説明がわかりやすい。両方の立場から見ても担当者の補足やファンダムスクラムなどが充実している。おそら

くプログラムを募集している雑誌で、これほど読者のニーズに答えているのは、世界広しといえども他にないと思う。一言でいうと「積極進取」だろう。

(神奈川・赤崎和広/17歳)

赤崎くんは以前ファンダム(今回、AVフォーラムで登場している)で作品が採用されたこともあり、今回、アマチュアプログラマとしての意見を書いてきてくれた。わたしもむかしはパソコン少年で、BASICですごくかんたんなアドベンチャーゲーム(ファンダム投稿者に比べたら足元にもおよばないレベルの)を作ったりしていた。あいにくMSXユーザーではなくてファンダムを知らなかったが、編集部にきてはじめてファンダムを読んだとき、こんなにプログラム解析が詳しく、分かりやすく書かれている投稿雑誌を読んでいたらなあ、と思った。

●僕はいまだに一度もファンダムに投稿したことはありませんが、やっぱりいちばんの魅力は「自分の作ったゲームが全国のユーザーにプレイしてもらえる」ということだと思います。あたり前の事かも知れませんが、それに、プレイする側も、「ほお〜、MSXではこんなこともできるのか」とますますMSXのすごさに気がつきます(特に僕みたいな“超”初心者は)。そういう訳で、ファンダム特有の「感動」を与えてくれる、というところに魅力されているのではないのでしょうか。

(神奈川・座間のたかり/？歳)

その感動はファンダムでなく、その作品を作って送ってきた投稿者のおかげである。ファンダムの魅力=ファンダム投稿者(作品)の魅力であると思う。これからも、アマチュアプログラマを引き立てていく場として、ファンダムをやっていきたい。

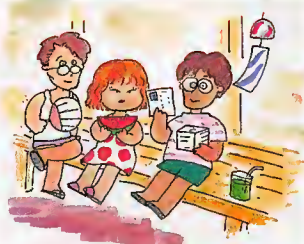
■6・7月号を読んだ読者からの感想  
6・7月号のテーマは「ファンダム」と一問一答でした。これを読んだ読者からの手紙がきたので紹介します。

●6・7月号の「あしたは晴れた!」においてMOROさんの最後の言葉にハッとしました。私の大学のパソコンは当然PC-98で、まわりの友達もほとんどがPC-98であり、MSXオンリーは私だけです。常々、劣等感を抱いていましたが、MOROさんの言葉でそれもなくりました。これからもMSXユーザーであり続けようと思います。そしてもうひとつ。またMOROさんの言葉ですが、最近のファンダムのレベルの問いについて、MOROさんは落ちていたと答えてました。私もそう思います(特に1画面)。

(秋田・工藤秋彦/18歳)

キミのまわりにMSXを持っている友達がいなくても、Mファンにはおなじ機種を持った仲間がいっぱい。(ち)

## リーダーズ・ベクトルへのお便り大・大募集



リーダーズ・ベクトルでは、それぞれのコーナーへのおたよりを首を長くして待っている。下に書いてある応募のきまりを読んで投稿よろしく!!

### ●あしたは晴れた! (担当/ちえ熱)

うー、うまい次号のテーマが浮かばない。読者からのテーマ案もきてないので、まわりに案を求めてみたところ、ファンダムや国際化などを担当しているおさだから「読者のみんなはパソコンを購入するとき、どうして(どういうきっかけで)MSXを選んだのでしょうか? それを聞いてみたいなあ」といわれた。そこで次号のテーマは「MSXに決定!」にします。みんなのMSXを選んだわけを書いてきてください。しめ切りは7月20日必着。

### ●ユーザーの主張 (担当/シゲル)

読者とソフトハウスと編集部をむすぶコーナー。自分のプレイしたゲームの感想を書きつづる「ゲーム一たいほーだい」、入手困難なソフトや安売りショップ情報(「幻のソフト探検隊」、ソフトハウスや編集部への質問は「ソフトハウスさん教えてね」などなど、楽しく役立つ情報ならなんでも可。これ以外のことなら、好き勝手にコーナー名をつけて送ってくればOK。しめ切りはナシ。

### ●おはなしこんにちわっ (担当/バボ)

①街、学校、会社、自宅、テレビのなかなど、偶然見つけたおもしろいことは、国籍・性別・ジャンルを問わず「バボ」係へ。②楽しい絵から気絶するほど難解なコママンガなど、ハガキアートは「ノミヤマ」係。③新作・古典を問わずイラストによる各種遊び技や教養講座は「イラスト講座」係。④不思議な悩みは「バボの人生相談」係まで。  
※各コーナーとも、ハガキ採用者には図書券500円分を連呈(「おはこん」の①④の採用者については、とくに功績のあったハガキのみ)。

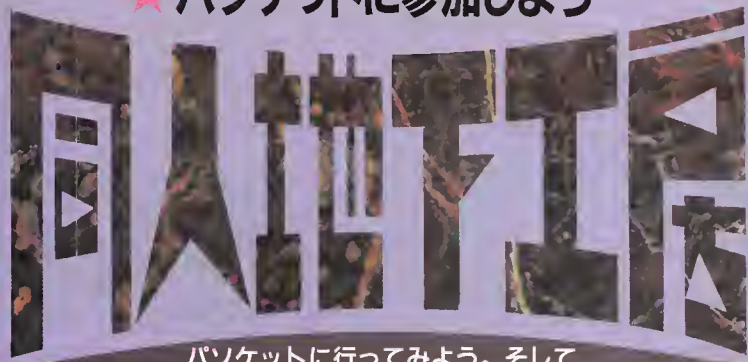
### あて先はこちら——

〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部  
〇〇係まで。

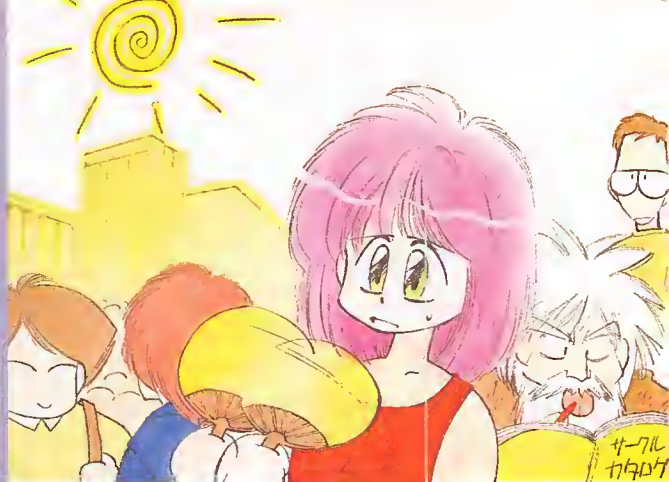
※〇〇には、「あしたは晴れた!」「ユーザーの主張」「おはこん」など、各コーナー名を入れて投稿してください。



## ★ パンケットに参加しよう



パンケットに行ってみよう。そして、サークル参加もしてみよう。



チカ：「同人の星」をめざして日々創作にはげむ少女。彼女は暑いのが苦手らしい。夏の即売会はサークル参加に欠かせない。外で並んでいると日焼けしちゃう。



ドクター・コーボー：年齢不詳、職業不明、住所秘密のさすらいのプログラマー。サークル参加の申込みを忘れても一般入場できるくらい同人ソフトが好きらしい。

これまで何度かパンケットについて取り上げたが、実際にあったことがある人はどれくらいいるだろう？ 今回は、パンケットに行ってみよう。そして、サークル参加もしてみよう。

たい人のために、パンケットの入門編、一般参加の心得からサークル参加の申し込みのしかたまでを紹介する。

チカ：ドクター、暑いですよ、わたし、もう帰りたい。

ドクター・コーボー：ええい、参加申し込みを忘れたのはずまんかったとあやまっておるじゃろうが！ あそこ、ここ、そこのサークルのソフトをかうまでは死んでも帰れんのじゃ// そのためには並ぶのじゃ//

チカ：あ～そうですか。あ、ほらほら、やっと開場ですよ。コーボー：やれやれ、年寄りには先に入場できるとかいうようにはならんもんかのう。チカ：それなら、か弱い女の子も先に入れてほしいですよ。

## パンケットの朝は遠足気分♡

5月4日に、東京都港区の産業貿易会館で「パンケット・スペシャル4」が行われた。会場最寄りの浜松町駅では、朝からパンケットへ行く人や、フェリー、モノレールの利用者で、休日とは思えないほどの混雑だ。

駅を出て、パソコンを持った人の行列のあとについて会場に向かう途中、Orcとその仲間会った。彼らはサークル参加なので先に会場に入って行った。

一般参加者は、会場前の行列に並んで開場を待つことになる。開場は11時、行列をさけて昼すぎごろに会場に来て、パンケットは3時までやっているのだいじょうぶだ。

行列に並んでいると、カタロ

グ売りのお姉さんがやってくる。カタログは1冊500円。持っていないと入場できないので、ひとり1冊ずつ買う。

並んでいるあいだは、みんなカタログを見てサークルのチェックをしている。カタログには、会場内のサークルの配置図とともに、各参加サークルのアピールや、販売ソフトの内容が書かれているので、興味をもったサークルのある場所にペンなどでマークをつけておく。これは常識！開場後、会場の中はおおぜいの人でごったがえす。目的のサークルのソフトをはやく手に入れたい気持ちはわかるが、会場を走り回ったりといった常識に反する行為はやめよう。パンケ

ットのような非日常の世界では、はめをはずしてしまいがちになってしまう。気をつけよう。

ここで、パンケット参加のポイントをまとめておく。

- ①会場は事前にチェック：当日に迷子になると悲惨なので、事前に地図などで調べる。
- ②忘れ物をチェック：財布はもちろん、買ったソフトを入れるバッグ、ディスクケース、筆記用具は必須。
- ③心がまえ、身だしなみをチェック：パンケットは「お祭り」ではあるけれど、うかれすぎではいけない。同じ趣味の人と知り合いになるいい機会でもあるのだから、最高の状態の自分で行こう。



①ずらっと続く行列。みんなカタログのチェックに余念がない



②会場にもかう人ごみの中に編集部Orcと、その仲間を発見!!



③これがパンケットのカタログ。B5サイズ、厚さ数ミリの小冊子だ



④ソフトを売っているところ。MS Xサークル「IS SOFT」の裏手から撮影

## パンケット開催予定(7/11~9/26まで)

★7月11日(日)「宇都宮パンケット9」⇒宇都宮産業展示館／「下関パンケット6」⇒シーモール下関 ★7月18日(日)「岡山パンケット17」⇒みのるガーデンビル／「名古屋パンケット27」⇒東別院青少年会館 ★7月25日(日)「パンケット33」⇒東京文具共和会館／「熊本パンケット10」⇒イベントホール・モック／「群山パンケット8」⇒イベントスクエアOZ／「小倉パンケット6」⇒西日本総合展示

場「高松パンケット11」⇒高松市市民文化センター ★8月1日(日)「大阪パンケット24」⇒大阪国際貿易センター／「栃木パンケット7」⇒栃木商工会議所／「水戸パンケット13」⇒水戸市民会館 ★8月15日(日)「博多パンケット23」⇒福岡国際センター ★8月21日(土)「仙台パンケット23」⇒仙台産業展示館 ★8月22日(日)「パンケット晴海夏まつり」⇒晴海国際見本市会場海館1F／「京都パンケット14」⇒京都パルスプラザ／「岐阜パンケット8」⇒岐阜産業会館／「静岡



# キミの作ったソフトをポケットに出そう！

自分たちで作ったソフトをポケットに出してみたいんだけ

ど……という人のために、ポケットの参加方法を紹介します。

## ポケットサークル参加申し込み方法

### ■必要な物を用意する

#### ①申し込み用紙

ポケットのカタログが、チラシの中にあるので、切り取って使う(コピーも可)。右の記入例と後述の記入のしかたを参考にすべて記入もれがないよう記入する。カタログが手元にない場合は、62円切手1枚と返信用に自分の住所・氏名を記入したラベルの2点を封筒に入れ、

〒111東京都浅草郵便局私書箱108号  
ユウユウ内・ポケット参加申込書請求係 まで申し込みが良い。

#### ★記入のしかた

**参加するポケット名:** いちばん上のカッコの中に、どのポケットに参加したいのかを書く。開催予定を見て近所のポケットをさがし、何月何日の、どのポケットの何回目に参加したいのかを明記する。**サークル名:** 自分たちのサークルの名前。**代表者本名:** サークルの代表。とくに決まっていないうならこの申し込み書を書いている人の本名。ペンネームは不可。**年齢・性別・職業・電話番号・代表者住所:** 代表者の年齢、性別、職業、電話番号、住所を正確に記入する。**ジャンル:** ソフトを出す場合はソフト、それ以外に同人誌、ガレージキット、パッチなどの小物を出す場合は、「その他」のところにマルをつける。**電源:** 会場にパソコンを持ち込んでソフトのデモをしたい場合は、「希望する」にマルをつける。東京のポケットの場合のみ、電源を希望すると電源使用料として、500円が参加費に上乗せされる。**スペース数:** 通常は1スペース。何度も参加を重ね、サークルが大きくなって1スペースでは足りないと感じたら、複数のスペースをとることもできる。**予定販売物タイトル:** 出品するソフト、または同人誌のタイトル  
**対応機種:** そのソフトが動作する機種  
**制作部数:** ポケットに持って行く数

を書く。価格: そのソフトをいくらで売るか。まったく自分たちの勝手にきめていいのだが、高すぎると思われ、安すぎると思われでも大赤字となる。500円前後が一般的なようだ。**カット用紙:** 上の左の欄には何も書かず、上の右の欄にはサークル名、下にはイラストやサークルのアピールなどを描く。

#### ②参加費(定額小為替)

東京、大阪のポケットでは3000円、その他の会場では2500円、東京で電源を使用する場合は、500円が上乗せされるので合計で3500円分の無記名の定額小為替を用意する。

**③返信用封筒** 長4サイズ(縦20.4cm×横9.0cm)の大きさの封筒を用意し、表に自分の住所、氏名を書き、72円切手をはる。

#### ■ポケットに送る

上の3点を封筒にきちんと入れて封をし、

〒111 東京都浅草局私書箱108号  
ユウユウ内・〇〇ポケット係(〇〇の中には、希望するポケット名を入れる)まで送る。希望するポケットの開催日の20日前までにポストに入れば間に合う。開催日の1週間前ごろに、ポケットから案内状が届くのでそれまで待とう。

#### ■サークル参加の際の注意点

- 申し込み用紙は、万が一のトラブルに備え、コピーをとって定額小為替の受領書といっしょに保存しておいてください。
- サークルの代表者は、高校生以上でなくてはなりません。
- 著作権を侵害するもの、露骨な性的描写を扱ったもの、および自分たちの作品でない同人誌、同人ソフトを作者の了解なく販売することは禁止します。
- 当日、ポケット会場にて新作を1部ずつ見本としてポケットのスタッフに提出してください。

## ■正しい記入例■

必ずご記入ください (7/25 10:00~12:30) ポケット 申し込み用紙

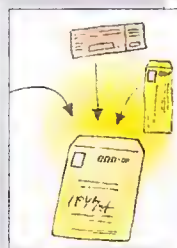
サークル名	猫の組・小林園	年齢	20	性別	男
ジャンル	猫の組・小林園	職業	学生	電話番号	03-241-1627
代表者本名	小林 園	代表者住所	東京都荒川区新橋4-10-7		
ジャンル	猫の組・小林園	ジャンル	ソフト	同人誌	その他
電源	希望する	スペース数	1	スペース	
予定販売物タイトル	MSX2+	価格	100	部数	500
MSX2+	MSX2+	価格	100	部数	300
MSX2+	MSX2+	価格	100	部数	700

猫の組・小林園

MSX2+  
ソフト

カット用紙

〒111 東京都浅草局私書箱108号  
ユウユウ内・〇〇ポケット係



GOO申し込み書、参加費分の定額小為替、返信用封筒の3つを入れて申し込み。記入もれやミスはないか、ポストに入れる前に、念入りにチェックしよう。ちなみに、電話番号と住所は編集部のもので、小林くんの家ではない

## パンケでみつけたこの1本●

## ゲルヒエ スタンダードディスク Vol.1 by TPM. CO. SOFT WORKS

ファンダムで有名な投稿者、TPM. CO. SOFT ROWKSが、さいきん東京のポケットに参加している。サークル名は、ペンネームとおなじく「TPM. CO. SOFT WORKS」だ。

今回のポケットでは、彼みずからが売り子をしていて、取材の編集部員も売りつけられてしまった。ソフトの名前は『ゲルヒエ・スタンダードディスク』という名前前で、MSX1、RAM32K対応で値段は300円というスベックにこだわりが感じられる。Vol.1とVol.2の2本があり、テーブルユーザーのためのテーブル版(これはコピーが大変そう)もある。ほかにもFM-7用のテーブル版ソフトなども売られていた。

内容は、過去にファンダムで紹介したゲームの改良版や、ボツになったゲームを収録したもの。不

思議なグラフィックのメニュー画面からゲーム名を選択すると、マウスで画面に直接描いたと思われるへろへろな線の解説が表示され、ゲームが始まる。Vol.1には、敵編隊のフォーメーションを自分で編成できるエディタと、お手本レベルのデモがついた『GRAY COLLEAGUE』の改良版など4本、Vol.2には、中古ファミコンショップで捨て値で売られている、アイデアはいいけどあまり楽しめないゲームたちからヒントを得たというへんなゲーム『クソゲーエース』など3本のゲームが収録されている。

昔から彼のファンだったという人も、さいきんファンになったという人も、はまたまた彼を知らなかった人も買って損はないだろう。なお、残念ながら通信販売はしていないようだ。



①「クソゲーエース」 大作RPGを思わせる画面で、やることはジャンプだけ?



②敵のフォーメーションエディタなどがついた「GRAY COLLEAGUE」

同人ソフト  
送ってね♡

みなさんの作った同人ソフトを送って下さい。①MSXのソフトであること②通信販売をされていること③あまりにエッチなものやアニメやマンガのキャラクターを使用したものはダメです。それ以外、質問もありません。先の手配は、東京都港区新橋4-10-7 TPM. CO. SOFT WORKS FAN編集部「めざせ! 同人の星」係まで。

## チカちゃんの★お答えしまSHOW★

静岡県のまっ杖くんの質問「Mファン3月号の付録ディスクに収録されていたOPLLドライバーをソフトに組み込みたいのですが、ドキュメントの意味がよくわかりません。OPLLドライバーのドキュメントには、「OPLL driverを使用して」を記述したうえで、音楽デ

タのソースをすべて公開してください」となっています。つまり、ソフトのマニュアルやタイトル画面などに「Ringさん作のOPLLdriverを使用しています」と明記し、音楽のデータファイルをディスクに収録すればOKです。



ポケット17⇒静岡産業館 ★8月29日(日)「札幌ポケット26」⇒札幌市民会館「広島ポケット18」⇒広島市東区民文化センター ★9月5日(日)「金沢ポケット12」⇒石川産業展示館「姫路ポケット3」⇒姫路プラザホテル ★9月12日(日)「新潟ポケット15」⇒ブラザー文化センター「沼津ポケット11」⇒沼津大手町会館「盛岡ポケット9」⇒岩手県産業会館サンビル ★9月15日(祝)「宇都宮ポケット10」⇒栃木県教育会館「名古屋ポケット28」⇒東

別院青少年会館 ★9月19日(日)「岡山ポケット18」⇒みのるガーデンビル「湘南ポケット2」⇒ギャラリーワラシナ「熊本ポケット11」⇒イベントホール・モック ★9月26日(日)「大阪ポケット25」⇒大阪府立体育会館「博多ポケット24」⇒博多スターレーン  
※時間はどの会場も11:00~15:00で、午前8:00前の来場は禁止。なお、お問い合わせはユウユウ内ポケット事務局(03-5821-1812)までお願いします。



# TAKERU 同人情報

ますます活気を見せるTAKERU同人コーナーです。追加ソフトもどんどんふえ、こちらでも1ページまるまる取れるよう

になりました。ばんざいっ。そういえば、この間アンケートハガキで「TAKERUって何ですか?」というのを見かけ

ました。TAKERUとは、ソフトウェア自動販売機のことです。通信を使ったオンラインでソフトを売りますので、品切れがなく、比較的安価で販売できるのが特徴です。同人ソフトだ

けではありません。もちろん市販ソフトも扱っていますよ。自分の住んでいる地域にTAKERUがあるかどうかは、ブラザー工業(☎052-824-2493)までお問い合わせください。

## 宝珠戦記ライデイル

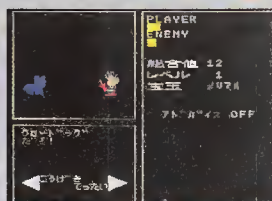
MSX2  
500円

by・POPソフトウェア

「邪神皇に支配された王国を取りもどしてくれぬか?」1人の男がキミにつけた。聖剣ライデイルと、それをよみがえらせる8つの宝珠を手に入れば勝ち目はあるというのだ。キミは男につられ、王国に足をふみ入れたのであった。

こんなストーリーからはじまる、昔なつかしい思考タイプのRPG。今のPRGによく見られるめんどろなパラメーター類はいいきなく、それを総合値というもので示しているのが特徴だ。すなわち、体力も攻撃値も防御値もなく、総合値という一本のメーターがそれをまかなっているというもの。今どきめずらしいゲームだ。

ゲーム中のクエストはいたってかんたん、早い人はすぐ終

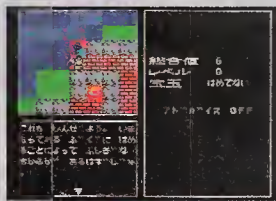


戦闘シーンもシンプル。操作もカーソルの左右で攻撃、撤退のみだ

わってしまうかもしれない。でもそれは500円という安さでゆるしてほしいところ。

操作もスペースキーとカーソルキーしか使わない簡易設計。戦闘シーンもカーソルキーの左で攻撃、右で撤退といったシンプルさ。すべての面において素朴な作りをしているが、それがなかなかおもしろい味を出している。

思考型RPGということもあって、人によっては何をしようかわからなくなってしまうかもしれない。そんな人のためにアドバイスモードというものもあり、かんたんな進め方のヒントが出るようになっている。総合的に見て、気軽にさくさくっと楽しめる1本だ。



フィールド型RPGだ。めんどろなパラメーター類はいいきないぞ

## シャドウヒーロー+R・SYSTEM V1.2

MSX2  
1000円

by・SYNTAX

Mファン92年12月号のファンダムで採用された、いまむら秀樹作の『シャドウヒーローズ』。そのシナリオ第2弾もTAKERUで発売され(下に紹介)、そして第3弾にあたるソフトがこれである。

シャドウヒーローシリーズはフィールド型RPGで、かなり本格派。あつとおろくイベントや敵の多彩な攻撃パターンなど、ファンダムで採用されたものと比べると、グラフィックも格段によりなり、ストーリーも奥が深い。

そしてこのソフトは、シャドウヒーローのシナリオ3と、RPGコンストラクションツールがカップリングされたものである。ゲームも楽しいけれど、なんといってもコンストラクショ



シンプルとして入っているシャドウヒーロー3。なかなかのデキ

ンツールのほうがこのソフトのウリなのだ。

このツールを使えば、自分でRPGを作ることができちゃうぞ。キャラクタやマップのグラフィック、イベントの演出などのこまかい設定ができるし、ターボユーザーならPCMを扱うこともできる。

さらに、このツールを使って作ったソフトは、自由に配付、販売しちゃっていいよと作者はいつているので、いい作品ができたなら友達に配るとか、同人ソフトとして売ることでもできるぞ。

ゲームを作るのはちょっと……という人は、シャドウヒーロー3のほうを楽しめばOK。同人ソフトとしてはかなりレベルが高く、オススメの1本だ。



RPGコンストラクションツールが入っている。これは画面のエディット中

## その他・発売中の同人ソフト

MSXの同人ソフトは、他機種の同人ソフトと比べて値段が安いのが特徴で、他機種のソフトは1000円、2000円がざらなのだ。MSXユーザーっ

### シャドウヒーロー2

by・SYNTAX



MSX2以降・600円。前回紹介したNMマジンのシャドウヒーロー2が、TAKERUで単体発売。ファンにはオススメ

### NEO25

by・ぐるうぶP.S.G



MSX2以降・500円。スライドパズルの流れを組むパズルゲーム。キャラクタがいろいろ選べてそれだけでも楽しいぞ

### 富永高校探偵部

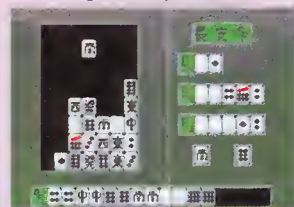
by・Teamぶらんくんとん



MSX2以降・500円。富永高校にある探偵部のお話。アドベンチャーゲームだ。さて、今日の依頼は……?

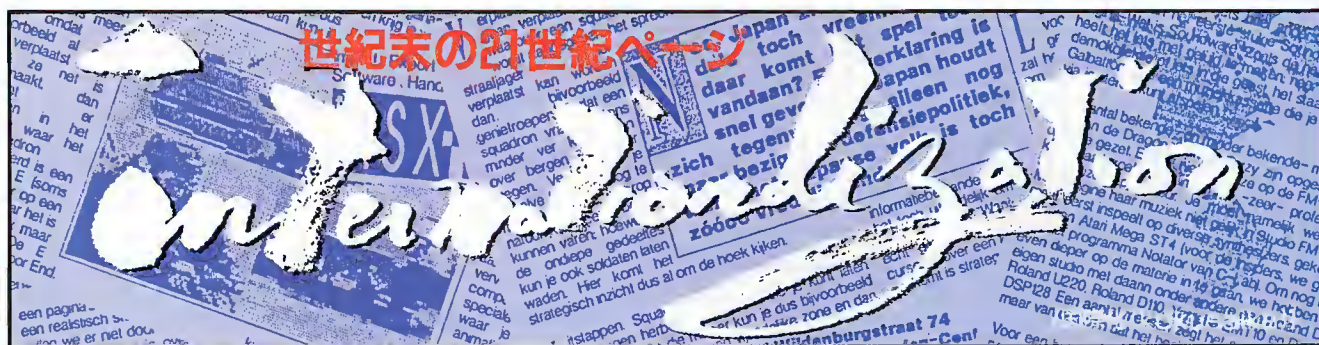
### 長安SUPER

by・Sequerce



MSX2以降・700円。上から落ちてくる麻雀牌を2つ以上ならべて消し、その消す順番で役を作っていくパズルゲームだ





国際課に一通の手紙が、大阪府の渡部美江さんから届いた。スペインに住むMSXユーザーと文通していて、それまでは何も知らなかったのに、だんだん相手の影響でMファンを読んだ

りするようになったそうだ。MSXを通じてのkokosaiカをめざしてきたこのコーナーだが、kokosaiカをしてからMSXを知るというのはめずらしい。いい話だなあ。

その数日後、韓国の読者からアンケートハガキが届いた。いったいどういうルートで韓国に届いているんだろう？  
ところで、最近バックアップ活用テクニックの影響らしく、

編集部にV9990を搭載したターボRについての怪情報、質問が妙に多くなった。この謎に関する答えをふくめて、菱田孝次氏のオランダ・MSXフェアレポートもある。

## スペインのペンフレンドの影響でMファンを知りました

渡部さんの手紙によると、文通相手はバルセロナに住むフェラン・バジェホさんという男性で、現在41歳の外科医。去年の8月には、オリンピック開催中のバルセロナに旅行に行き、彼の奥さんや子供たちとも会ったそうだ。

同じく、フェランさんの手紙も同封されていた。スペイン語で書かれていてよくわからないので、渡部さんがつけてくれた

日本語訳を紹介する。

僕はスペインのMSX・FAN愛読者です。こうして日本のみなさんにあいさつできることはたいへんうれしいです。

ヨーロッパでのハード、ソフトの会社がMSXから撤退してすでに3年近くになります。が、現在もシステムに忠実で、オリジナルの周辺機器やプログラム作りに熱中している相当数の愛好者がいます。

日本でもMSXに対して消極的な傾向があるようですが、愛好者にMSXが消えてくならないよう、エールを送りたいと思います。

MSX2+以降用の簡単なプログラム2作を収めたディスクを送ります。出来がよければ採用してください。

フェラン・バジェホ  
このプログラムは、ビートルズの写真が表示され、「イエスタ

ディ」などのビートルズナンバーがかかるというもの。さすがに採用はムリだった。



④ビートルズの目かきヨロキヨロ動くデモなどもあり楽しい。音はちょっと軽やかな

## 国際MSX評論家 菱田孝次のオランダMSXフェア情報

ベルギーのIODグループや、FLYING BYTESから得た情報をもとに、4月3日にオランダのティルバークで行われたMSXフェアのようをお伝えしましょう。MSXフェアは、感覚としては日本のバンケットのようなものです。今回参加したMSXユーザーのグループの数は65で、かなりの規模であるといえます。

気になる新作ですが、Xelasoftからは、アミガ用のMOD形式のサウンドデータをMSXで再生するソフト『MOD PLAYER』が、SUNRISEからは、『PUMPKIN ADVENTURE』というRPGと、『GIANA SISTERS』というアクションゲーム(これは、どこから見てもスーパーマリオだ!!)、TAKERUで、『DECALOGUE』が発売中の、STATIONからは、またもや回転処理などがすばらしいデモ『DAWN OF TIME』など、新作ラッシュといえる状態です。

ほかに注目すべきものでは、SISのあるグループが、ターボRにV9990(注: MSX2+以降で搭載されているV9958よりも高性能のVDPチップ)を搭載させたマシンで、今までの常識をはるかに超越したメガデモを展示していたことがあげられます。しかし、残念ながらこのマシンを作成した

### GIANA SISTERS



④『GIANA SISTERS』は、見た通り、どこから見てもスーパーマリオそっくりのゲーム。なにせステレオのデモもそっくりなのだ。主人公が女の子だということだけが違い

人は、販売を目的に生産したわけではないので、入手は不可能ということです。そのかわり、資料として英語版のV9990のテクニカルデータブックだけであれば、ヤマハが海外で出したものをCLUB GOUDAなどの仲介で入手することができます。

ほかにも、ANMAからは『SQ

### SQEEK



④『ANMA'S AMUSEMENT DISK』にもデモがあったANMAのゲーム。両親を探して旅に出るのだ。MSX1、RAM64K以上対応で、近々TAKERUから発売予定

EEK』の続編『TOROXX』(SQEEKはTAKERUで発売予定)、MSX-ENGINEの新作シューティングゲーム『DASS』なども展示されていました。

(菱田孝次)

V9990搭載のターボRの正体は、このことだったようだ。TAKERUでの新作は次号で紹介する。

### DAWN OF TIME



④『DECALOGUE』に次ぐデモディスク。MSX2、RAM128K対応。MSX-MUSICとMSX-AUDIO対応で、両方の音源を持っているとステレオで音楽が楽しめる。TAKERUでの販売を計画中



★ディスクの収録内容も増え、今まで以上にすくなくなりました。この調子でがんばってください。(宮城県 斎藤信人・18歳・F・S・A・I・G・T) ★ディスクの収録内容も増え、今まで以上にすくなくなりました。この調子でがんばってください。(宮城県 斎藤信人・18歳・F・S・A・I・G・T) ★ディスクの収録内容も増え、今まで以上にすくなくなりました。この調子でがんばってください。(宮城県 斎藤信人・18歳・F・S・A・I・G・T)

# スーパー付録ディスクの使い方



## ★今回のバックストーリー

手にした手紙を見れば、そこには見慣れた筆跡で書かれている文章があった。この手紙はシニリアの母から託されたものなのだ。手紙には母のもとへ来てほしいと書いてある。シルクが事情を話してくれた。悪の組織「ジェルダ」に捕らわれの身となっているとばかり思っていた母は、じつのところ、そのジェルダに反抗する組織「アルファ」の一員として加わっているのだという。シルクはシニリアの母に頼まれ、シニリアを守るためにやって来たのだ。最前線に戦う母の安否を心配しつつ、シルクとともに母のもとへ旅立つのだった。

スーパー付録ディスク AUG.-SEP. 1993 DISK #21

媒体	CD×1	セーブ機能	セーブは不可
対応機種	MSX 2/2+ MSX R	実質収録バイト数	1,363,064バイト
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

## オールティーズ収録に四苦八苦

最近の悩みの種といえばオールティーズの収録作品です。いままでの収録作品はすべてソフトハウスさんご厚意で無償提供してもらっているものなのです。著作権の問題や著作権があいまいなもの、現在も市販中のものは収録を避けてきました。

みなさんに収録してほしいゲームのアンケートをおおまかに集計した結果、やはりあのMSXゲームの大御所、K社のソフトが上位を占めました。しかし、こちらとしても残念なのですが、今まで収録してこなかったのも上記のような理由があるからなんです。収録するからには、できるだけおもしろいゲームを望

むのは当然ですけどね。今までにも有名ソフトハウスのゲームは何本か収録してきましたが、これだけ長くやっている付録ディスクに、1度も収録されてない有名ソフトハウス(F社やE社など)のゲームは今後もおそらく収録することはできないでしょう。

さて、そんな中でやっとOKをもらった今回のオールティーズは「魔法使いウィズ」です。魔法を駆使して、お姫様を助けるために魔界獣と戦うアクションゲームです。

充実のファンダムは、なんと15作品も収録しています。存分に楽しんでください。

## お願い

4-5月号でも告知したのですが、いまだに故障したディスクを勝手に送ってくる人がいます。まずは電話で編集部へ連絡をください(休日を除く月～金の午後4時～6時の間)。そのときに、しかるべき処置や対処方法を検討します。「編集部へ送ってください」といわれた場合のみ、郵送してください。また、ユーザーの不注視で壊してしまったディスクは無償では交換

しません。実費をいただきますので、ご了承ください。

最近ではディスクを取り出すときに、誤ってシャッターを破損してしまう人が多いようですが、そのような場合は基本的に交換はしません。どうしてもその状態のディスクでは不満がある人に限り、実費で交換をします。ただし、その場合にも編集部へ電話連絡をしてください。ディスクを取り出すときは、注意しながらいねいに取り出してください。

動作が不安定な機種への対処はできませんのでご了承ください。

## 付録ディスクへの投稿作品

### ■タイトルBGM

ジャンルはオリジナルのみで、形態はMSXのBASIC、または内蔵 OPLL ドライバー(「OPLL-driver」<byRING>)ではありません)用のデータでH.O.O.O.O番地からセーブしたもの。投稿時はソースMMLと一緒につけてください。音楽の形式はFM9声、FM6声+リズム(これらの場合、PSG3声でならしたいチャンネルを明記してください)、PSG3声のうちからひとつで、MML中ではPSGのM、S、FM音源の@63、@Vn、Yr、d、リズム音源の@Anなどは使えません。また、BASICで投稿する際はMMLの最後の休符は省略しないでください。なお、拡張音色は、音色が

変わってしまうことがあります。

投稿の方法は、基本的にFM音楽館と同じで、投稿応募用紙に必要事項を記入して「タイトルBGM係」まで送ってください。

### ■その他の投稿作品の注意

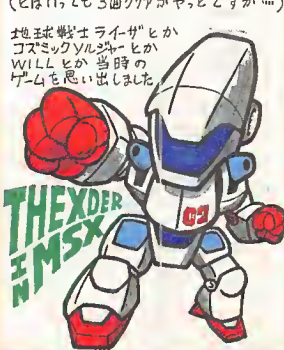
付録ディスク係あてに送られてくる投稿作品の多くはファンダムゲームの改造作品です。作者本人によるバージョンアップや修正でないかぎり、採用することではできません。現在、付録ディスク係で受け付けている投稿作品はタイトルBGM、Viewの作品、ご意見・ご感想・ご要望です。あて先は81ページを参照のこと。

おう! かっこいい!!  
と思ったら なんだ女か...



◎こんなにかわいらしいイラストが送られて来ました。男と勘違いするほどたくましいシルクとディフォルメ「テグザー」ですね(両方とも大阪府・大石根廣・?歳・女)

テグザーとは 優しい!!  
その昔 X1 版で 11 月 1 日 でしたよー  
(とはいっても 3 面クリアがやっとですが...)





# 複写 / 解凍作業についての説明です

いつものように2DDフォーマットされたディスクを作業に入る前に用意しておいてください。必要なDSKFの値はDOSやPMext用の空き容量も含めたものなので、すでにこれらが入っているディスクを使う場合は、DSKFは44少なくてもだいじょうぶです。

作業に入ったら画面下のメッセージに従ってディスクを入れ換えていけば、ファイルの複写

から解凍までを自動的に進めてくれます。解凍が始まる前までは大メニューへ戻ることができ、解凍が始まったらリセットして戻ってください。

また、作業を複写までで中断して、あとから解凍だけをすることもできます。「つぎはかいとうです」と表示されたら複写が終了したので、ここで中断をしてください。

解凍のみをするときは、複写

が終わったディスクをAドライブに入れてリセットします。画面にA>と表示されたら、各コーナーのDSKFマークの下に示してあるパッチファイル名を入力し、リターンキーを押すと

解凍が始まり、終わると自動的に起動します。

再起動をしたいときには、それぞれ別の方法があるので、各コーナーに書いてある方法を参照して行ってください。

## CGコンテストの実行用ディスクを作成します

まず、あなたの用意したディスクをチェックします

[ドライブA] ←用意したディスク  
ESCキー=大メニュー  
スペースキー=進む

画面下段には省略形で指示メッセージを表示。写真の例は「ドライブAに用意したディスクを入れてください。ESCキーで大メニューに戻り、スペースキーで先へ進みます」を意味します

## 解凍するものの一覧表

### ●ファンダム(DSKF190)

#### ①「失われた記憶」

再実行: RUN-LM

### ●MIDI三度笠

#### (DSKF111)

#### ②演奏データ4曲

### ●パソ通天国(DSKF146)

#### ③JPEGローダー、サンプルCG

### ●CGコンテスト

#### (DSKF422)

#### ④掲載作品、お題CG、トビラCG

再実行: RUN-CG89

### ●紙芝居&動画(DSKF262)

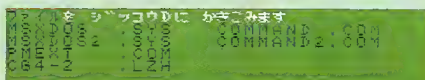
#### ⑤「もちつき」

サンプルプログラム

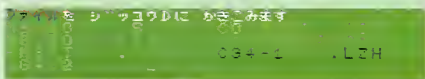
再実行: RUN-KAMI



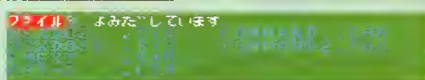
1 まず最初に複写するファイルが表示されます。複写しないファイルは薄い緑色になります。上の写真のファイルの色がコピーするファイルの色です。



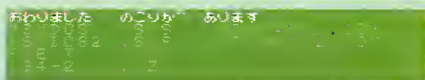
4 すべての読み出し終わると、さっき水色だったファイルはすべて紺色になっているはず。ここでディスクを入れ換えます。



7 まえと同じように書き込むファイルは紺色になってます。書き込み作業に移りますので、ここでまた実行用ディスクに入れ換えてください。



2 次に読み出すファイルを水色で表示します。1回読み込みできないものがあるときには、そのファイルの色は緑色のままです。



5 書き込みが終わったファイルは薄い緑色になります。ここで読み込みできなかったファイルがある場合、再度複写を行いますので付録ディスクに入れかえます。



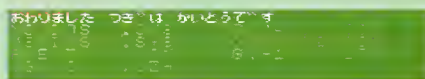
8 そして書き込みです。例によって書き込み実行中のファイルは赤く、それ以外の作業終了ファイルは目立たない薄い緑色のままです。



3 読み出されたファイルは紺色で表示され、現在読み出し実行中のファイルは赤くなってます。現在、作業中のファイルはすべてこのようになります。



6 すでに複写が完了しているファイルはパスし、残りのファイルのみを読み出します。①～④と同じ手順の作業を繰り返します。



9 お疲れさまでした。これで複写は終了です。中断する場合にはここで止めてください。このまま解凍に移る場合はディスクを抜かずスペースキーを押すこと。

## 解凍作業に入るまえの準備とディスクの残り容量(DSKF)について

### ●複写先のディスクをつくる

解凍作業には複写・解凍先として2DDフォーマットのディスクが必要です。作成には新しいディスク(不用ディスクでも可)を使用します。決して付録ディスクを使用しないでください。

①BASIC画面でCALL FFORMATと入力し、リターンキーを押す。②出てくるメニューの中で一番数の大きいキー(2キーまたは4の場合もある)を押す。③最後にどのキーでもいいので押す。

### ④ディスクドライブが動きます。

⑤画面にOKと表示されればできあがり。

### ●残り容量の調べ方

BASICモードで、調べたいディスクをAドライブに入れ、PRINT DSKF(0)と入力して、リターンキーを押せばいいのです。すると、

713などのように数字を表示します。この数字は残り容量を「Kバイト」単位で表しています。この例の「7

13」は713Kバイト(730112バイト)の残り容量があることを表しています。これは2DDフォーマット直後の容量です。

### ●DSKFについて

複写・解凍プログラムでは、最初にあなたの用意したディスクのDSKFをチェックします。このDSKFとはさきほどのディスクの残り容量を調べるDSKF関数で調べた値のことです。

複写・解凍の必要なコーナーを選択する前に、この方法で解凍先

ディスクの残り容量(DSKF)を調べておきましょう。ちなみにDSKFとはDisk Freeの略です。

またディスクに残り容量が十分あれば、他に何が入っていても構いません。ただし、ギリギリの容量しかない場合、解凍時間が若干長くなります。



このマークのあるコーナーは指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。

いいMファンに  
いたい放題!

★隔月刊になったことは大変残念です。でも、そのぶん6・7月号の内容はすくなくよかったです。(千葉県/横田匡弘・14歳 H B F I X D J) ★僕は、MSX・FANを絶対に買いつけることを心に誓います。プログラマは作れません。それ以上にがんばってハガキを書いて、MSX・FANをもらいたいという努力をつくしたいと思っています。がんばれば、MSX・FAN(栃木県/高松真人・13歳・MSX2+)★とにかく、本は出して下さい。新作ゲームが出なくても、Mファンが出ていけばそれでいいので。(大阪府/黒田圭一・18歳・F S A I W S X)



★隔月刊になったけど、僕はMSX・FANを買い続けます。このまま消滅しないでください。(群馬県 吉田勇・15歳・F・S・I・A・I・W・X)★隔月刊になっても、値段が下がっても絶対に買います。(北海道 川浪直人・15歳・F・S・I・A・I・G・T)★Mファンが隔月刊になったのはそういうわけだったのか。こんなにうれしい雑誌がなせ……。少しぐらいなら値段が下がっても絶対に買おう。(埼玉県 吉田泰正・17歳・F・S・I・A・I・G・T)

# O l d i e s

# 『魔法使いウィズ』

©SONY  
©セーフ開発

ある日、凶暴なドラゴンにつれさらわれてしまったティルト姫を助けるために、単身で魔界に乗り込んでいったのは魔法使いのウィズ。そこは魔界獣がうようよしている危険な場所。魔界の森を抜け、魔天井にあるシルバ城に捕らわれているティルト姫のもとにたどり着くまでには魔法を駆使して、数々の困難を乗り越えていかなければならない。巻頭の攻略ページを参考にして、一刻も早くティルト姫を助けるのだ。

ウィズの操作方法はいたってかんたん。魔法を覚えることのほうが先決かな。 4ページ

## ★カーソルキー

左右…それぞれの方向に移動。ただし、このゲームは基本的に右スクロールなので、左側に移動するとスーパーパンチ(P. 5参照)が出現し、行く手をジ

ヤマする。  
上……ジャンプ。左右と組み合わせればななめジャンプが可能。押している長さによってジャンプの高さを変えられる。  
下……魔法アイテムの選択。使うときはスペースキー。

## ★スペースキー

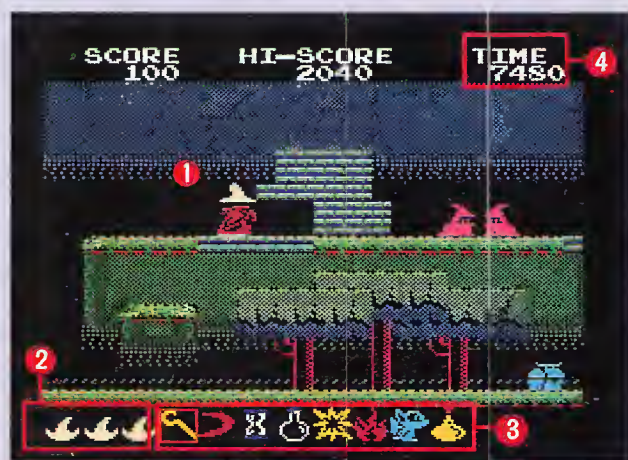
選ばれている魔法アイテムを使用する。選択カーソルはアイテムがなくなるとかぎり、同じところに固定されているので、気をつけないと同じものをムダ使いをしてしまうことになる。

## ★ストップキー

ゲームの中断。ポーズボタン。



④丸腰でスタートのウィズ。早く全魔法をそろえたいところだ



## 1 メイン画面

魔界の森は基本的に右スクロール。左に移動するとスーパーパンチが飛んでくる。地下迷宮は1画面ごとに切り換わる。魔天井はたてスクロールと変化に富んでいる。

## 2 ウィズ残り人数

画面上に表示されるのは3人までだが、実際は何人でも増やせる。ポコポコ死んでしまうことが多いので、残り人数にはいつも気を配っておこう。

## 3 アイテム

これは魔法アイテム。カーソルの下で選んで、スペースキーで使う。カギは特定のある場所でのしか使うことができない。クリスタルとカギ以外は数かかわらないのが残念。

## 4 制限時間

ゲームの難易度を上げているイヤらしい制限時間。ちんたらやっていると1万なんて、すぐなくなっちゃう。がんばって長生きしていると突然、死ぬことがある。これが悲しい。

## ファンダムGAMES&サンプルプログラム

### ■ファンダムGAMES

収録作品が15本と多く、画面には並びきれないので、小メニュー画面を2枚用意して画面を切り換えるようにしてあります。いくつかのファンダム作品において、付録ディスクからの起動の際に気になったことをフォローしておきたい。まず、『MOLING』では最初に画面下半分をゴミみたいなキャラクタでうまっていることがある。これはしばらくすれば消えるので、まず問題はないはず。また、動作後にちょっと問題があるのが『虹色ディスプレイ』。この作品の動作中にF9キーを使って小メニューにもどり、ちがうゲームを選ぶことはできますが、大抵暴走するはず。そうならないように、『虹色ディスプレイ』の実行後はリセットしてください。もうひとつの鑑賞作品である

『BALLS2』はMSX2+の機種でも動きますが、付録ディスクで起動するときはターボRでしか動かないようにしてあります。これは、『BALLS2』がRAMディスクにデータを書き込むようになっているためで、2+の場合、RAMディスクの容量が小さいので書き込むのがフロッピーディスクに比べてしまうのです(ターボRならなんの問題もなく、RAMディスクに書き込まれる)。このとき、書き込む先が残り容量がない付録ディスクのようなものと、『Disk full』のエラーが出てしまうのです。よって、2+で『BALLS2』を動かすときは、①LOAD"BALLS2.FD8"で付録ディスクからロードし、②ディスク容量に余裕のあるものと、付録ディスクを差し替えてRUNすればOK。

今回、圧縮ファイルになっているのは『失われた記憶』の1本だけ。解答後は自動的にゲームがはじまりますが、次にそのディスクを使って再起動するときは、次のように入力してリターンキーを押してください。

### ①DOSのとき

A>BASIC LOST-M.FD8

### ②BASICのとき

RUN"LOST-M.FD8" 22ページ

### ■ファンダム・サンプル

このコーナーには、BASICピクニックから『ボールの運動シミュレータ』(70ページ)、マシン語の気持ちから『VDPコマンドのサンプルプログラム』(42ページ)、スーパービギナーズ講座から『漢字モード用の文字入力ルーチン』(38ページ)の以上3作品、5ファイルが収録されている。



## AVフォーラム

毎回、収録作を決めるに悩みもせずすんなり決めてしまうAVフォーラム。でも今回、ちょっといい作品を落としちゃった。それは次号のお楽しみに。

そうそう、今回のAVフォーラムはいろいろと作品が完成し動き出すまでに時間がかかるものがいくつもあったはず。それらの作品を見るのに、どのくらい待つのかメッセージに書かず不親切でした。特にマッハF. 1. S作の『風でしなる竹』は作品完成まで約4分(MSX2で)かかり、これだと、描画途中の竹を見て終わりにした読者がいたかもしれない。あんなよくできた作品はみんなに見てもらいたい。それにしても、最近はいくつかの作品ばかりで、ちょっと下手なんだけどユーモアたっぷりという作品も待ち望んでいる。 68ページ



## アル甲

殺人事件発生 / 被害者はコルサコフ。容疑者はバボ、の・り・こ、ささや、ちえ熱、OrcとMファンおなじみのメンバー5人。証言の矛盾をつき、犯人を見破るのだ。と、今回は推理パズルを素材にちょっと趣向を変えてみたアル甲なのです。推理小説ファン&パズル好きの人にはたまらない魅力のゲームですよ。

付録ディスクに収録したファイルは、  
MUDER.AL7  
の一本。なお、付録ディスクからは起動できませんので、リセットするなり、別のディスクに

コピーするなりして、BAS I C上から起動してください。

遊び方や細かいルールは記事のほうで紹介しています。思ったよりも、ルールが複雑かもしれないので、ちゃんとルールが把握できるまで記事を何度も読みかえすといいですよ。いままでアル甲は敬遠していた読者の人たちもいちどは遊んでみてほしいな。

また、記事のほうではヒントがわりのクイズも掲載。余裕があればこちらも解いてみてね。もっと余裕のある人は課題のアルゴリズムを送ってくれるとうれしい。クイズの答えは12-1月号で掲載予定。

40ページ

## MIDI三度笠

最近MIDIのコーナーも投稿数が増え、ちょっとずつにぎやかになりました。付録ディスクに収録する作品を選ぶのも、甲乙つけがたく勇気のいる作業でしたが、今回の作品は4タイトルあります。まずは古川健太郎クンのオリジナル2曲。うれしいことに彼はCM-32LとGS音源用(ローランド社のCM-300、CM-500、SC-55、SC-155など)の2つのデータをそれぞれ送ってくれました。というわけで合計4曲分、音色のうちわけ表も4つあるので、違う音源の人もこれを参考に、自分の音源用にエディットして聞いて

てみてください。そしてもう2曲は田辺智クンのGM。彼の作品は前回に引き続き2度目です。『スペースマンボウ』、アーケードゲームの『ホットチェイス』からそれぞれ1曲ずつあります。そういえば、あじ福田(CGや紙芝居担当)がのけぞってよろこんだ作品『スペースマンボウ』の1面のノリはすごく気持ち良かったりする。

4タイトル分でも内容は6曲分のデータなので、今回は圧縮してあります。まえて空きディスクを用意しておいてください。演奏を聴くのは、RUN"ファイル名"リターンキーです。



94ページ

## パソ通天国

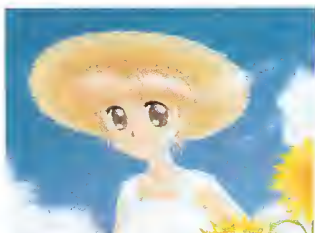
青河さん作のJPEGローダー「JLD.COM ver1.00」と、まーかむさん作のJPEG形式のCGデータ「MAR\_NATU.JPG」のふたつを収録しています。

と、いつも書いているわけですが、普通は、それぞれドキュメントといっしょに拡張子LZHの圧縮ファイルの形で付録ディスクに収録されています。

今回は、付録ディスクのシステムの都合上「MAR\_NATU.JPG」の入っている圧縮ファイル「MAR\_NATU.LZH」がファイルサイズが大きすぎて解凍できなかったため、付

録ディスク内ですでに解凍された形になって収録されています。複写・解凍の作業をした結果は同じことですが、付録ディスクから直接取り出そうとする人は、「MAR\_NATU.JPG」と「MAR\_NATU.DOC」の両方をコピーして、見てください。

84ページ



MSX2のSCREEN8で表示。ちょっと感じがかわる

## FM音楽館

今回はオリジナル「FRO ITISM」(KAI)、「にょいんと色気達」(みそねこ)、「Mechanical face」(福井英晃)、「ICEPICK DOPE」(GANP)と、一般曲「Juken Benkyo」(古川健太郎)の計5曲です。

さて、ここで投稿作品の傾向をお知らせしましょう。今号整理分を分類してみたところ、オリジナルは59.7%、ゲームミュージックは31.3%、一般曲は9.0%という結果がでました。ゲームミュージックのほうは、MSXに限らずあらゆる機種で作品が送られてきています。また、一般曲は50%がアニメ関係で、

これにクラシックが33.3%と続き、あとは日本の古典曲などが16.7%となっています。

ところで、オリジナル作品はもちろんのこと、最近是一般曲のほうにも高水準の曲が集まるようになりました。投稿の絶対数は少なめなのですが、それぞれ独特のアレンジがほどこされており、ほとんどが興味をそえられる作品ばかり。聴いていてまったく飽きません。「Juken Benkyo」もそのうちの1曲というわけです。

ということで、FM音源を最大限にいかした、とても質の高い「FM音楽館」。どうぞお楽しみください。

62ページ

## 付録ディスクBGM裏話

が書かれているヘッダ部、実際に鳴らす音が書かれているデータ部に分かれています。また、データ部にはFM音源のメロディ部とリズム部に分かれています。

データ部にはズラズラと音量データや音色データなどが並んでいます。実際の音は00H(休符)、01H(01C)~5FH(07A#)で指定し、続く1バイトが音長です。これがFFHの場合、その次の1バイトも音長データとして加算されます。音長の単位は60分の1秒です。

「T120」というMMLは1分間に4分音符が120音という意味ですから、例えば「T150C8」の音長は60×60×4(分音符)÷8(分音符)÷150(テンポ)で、12となります。

しかし「T145C16」は、60×60×4÷16÷145で6.20……となり、60分の1秒にピッタリおさまりません。このような余りのある音が続くとそのうちチャンネル間の音がずれてきます。

これを防ぐにはチャンネルごとに60分の1秒の余りを覚えてお

き、余りがある程度たまったら補正を入れてやればいいのですが、最初はこれに気づかず、なんて音がずれるんだろう? としばらく悩みました。うむ、恥ずかしい。

詳しいことはアスキー出版よりでている「MSX-Datapak」のVol.2の250ページから、または「MSX turboR テクニカル・ハンドブック」の150ページからにありますので、読んでみてください。(Orc)

ばいび〜ん★



はよ〜ん★

付録ディスクで使用しているBGMのデータのフォーマットは、チャンネルごとのオフセット情報

Mファンに  
いろいろ放題 /

★数回ぐらゐの値上げで廃刊を止られるのなら、やっても別にいいのではないのでしょうか。他の人たちも同じ考えたと思います。(福岡県・安立浩・29歳・F S I A I S T) ★雑誌の値段が高くなってもかわらないから、廃刊だけはやめてください。(三重県・服部龍明・29歳・F S I A I S T) ★本長く刊行するためには、近い将来値上げをやむをえないと思います。(熊本県・石本重実・27歳・F S I A I S T) ★値上げを望む。廃刊か値上げか、どきかたたり。Mファン読者は全員が、値上げしてもMファンの存続を望むと答えるだろう。(新潟県・今治英樹・21歳・F S I A I S T)



## CGコンテスト

今回は、イラスト部門1作品、ぬりえ部門2作品、マロのトビラとお題CGを収録したぞよ。イラスト部門は、100点オーバーが1人も出なくてちょっと残念だったの。でも、ぬりえ部門でなかなかおもしろい作品が集まったのでよしとしよう。

今回は、イラスト部門より「Tragedy-悲劇-」、3月号のぬりえのお題より「よせよ、テシるじゃないか」、4-5月号の

ぬりえのお題より「人命救助」を収録しているでおじゃるぞ。

このディスクを再起動したいときは、MSX-DOSのA>が表示されている場合だったら「RUN-CG89」と入力し、BAS I C上から再起動したいときは「RUN-CG89.BAS」を実行してくれば、立ちあがるぞよ。そうそう、ファイルの解凍には時間がかかるから、その間おやつでも食べながら待つでおじゃるぞ。

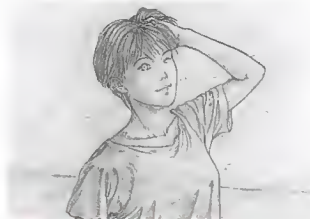
10ページ



## 今月の表紙

な〜つよ来い、は〜やく来い。というわけで、今回のホルくんのCGは夏をイメージしたものです。海と女性、いいですねえ。ただ残念なのはホルくんがスケベくんじゃなかったことですね。本当は描きたかったんだろうけど、描けなかった水着姿。そんな気兼ねすることないのに(誰もそんなこといってませんけど……。ホル)。やっぱり夏→海→女の子→水着姿→ハイレグとい

うのは不動のものですよ。ぜひ描いてほしかったなあ、きっとすばらしいCGだったことでしょうね。次回はぜひお色気たっぷりのCGを!



鉛筆で参考彩色している下描きを手したので公開しよう

## MSX-DOS

のけ者、ジャマ者のコーナーの代名詞といえばこのMSX-DOSのコーナー以外、ありえないでしょう。ここからDOSにいいこともないし、どうせ利用価値なんて少ないんですから。

こんなわたしからちょっとDOSに立ち寄ってみたいという気まぐれな人がいたら、メッセージ画面でスペースキーを押してください。そのあとはどうぞ自由に。ちなみにファンクションキーの使える場所はDOS上のA>状態のときです。知ってましたか?

## B:

涙の隔月刊、そしてまたあらたな危機が訪れようとしている。脳天気なB:のあとに、もしかしても注目の編集長NORIKOのB:があるではないか。いますぐMSXに電源を入れ、しかるべきコーナーを選ぶがよい。本当に切迫した状態のMSX・FAN。隔月刊になり、毎月の負担は少なくなったとはいえ、千円を越える定価はこちらとしても避けたいのだが、定価の上

昇は避けられない状態になりつつある。同時に再浮上してきたディスク2枚組案。しかし、実行すれば定価が上がることは必至。ただ、2枚組にすれば収録できそうなオールティーズゲームの種類が大幅に増えるし、解凍作品の減少ができるというメリットが出てくる。

こんな恥ずかしい記事を書けるのも、熱烈な読者が多いからこそなのだ。できるだけ読者の期待を裏切らない雑誌づくりを心掛けていくことを誓う。

## 紙芝居&動画

今回の投稿作品からは、常連の小澤考クンの作品で「餅つき」を収録しています。取りこみ画像を使用しており、顔を大きく体を小さくまとめて、なかなかインパクトのある作品になっています。けたはずれの感覚がすばらしいです。

さてお次は、私中津と末永の送る「サンプルプログラムその2」です。前回収録した走るフレイちゃんの続きで、題して「豪快

にころぶフレイ」ちゃんです。またまた絵を描いてくれた末永先生に大感謝、チュッ! このプログラムは、みじかくまとめたほう(P17のプログラム)を収録しています。長いプログラムも同じアニメーションをしますが、こちらは収録していませんので、どうしてもこちらで起動したい人は、自分で入力してみてくださいね。あと、このコーナーでは夏休みの宿題を出しているよ。こちらもヨロシク!

16ページ



## あてましょQ

まずは前号(6-7月情報号)の正解から。正解はいうまでもなく「B-6(6-B)」。さすがに正解率は99%以上だった(でも100%ではないのだ)。かなりの応募者が、すべてのフレイが表示される前に答えがわかってしまったようだ。というわけで以下の当選者にマイクロキャビンから秘密のスペシャルグッズをプレゼントしよう。

→北海道>大塚徹<青森>秋

元孝之<群馬>長谷川光政<栃木>沼尾明香<茨城>丸山辰男<千葉>北田英樹<東京>元吉和也<愛知>梶浦泉、長沢又蔵<岡山>池田和磨(敬称略)



こんな小さい画面写真でも正解がわかるでしょ? ちと簡単すぎたのかしらん

## オマケ

ひさしぶりのオマケには、TAKERU版「MSX-DOS 2 TOOLS」のドキュメントファイルが収録されてます。このドキュメントを読むには、①BAS I C上で\_kanjiを実行(2+以降の人は\_kanji

3)。  
②\_systemでDOSを立ち上げ、  
A>type tools-2.DOC  
と打ち込みリターンキーを押せば、「~TOOLS」内容紹介の文書が読めます。製品はすでにTAKERUから発売されています。

66ページ

## ロフト

銀のハガキに答えをのせて、灯せロフトの青信号。Mファン特製付録ディスク、定刻通りにただいま到着!

さて、6-7月情報号にもロフトのコーナーがありましたが、ほとんどの人が見つけられなかったのでしょうか。応募ハガキはほとんど来ませんでした。応募総数は6通。倍率は2倍。前回の20倍にくらべると、たいへん当選しやすかったのですが。

ロフトのコーナーに入るには、「オールティーズ」のコーナーから右下を押すと「B:」のコーナーにカーソルが移りますので、そこでスペースキーを押す。コレだけです。ただ、右と下のキーを同時に押すというキー操作がちょっと難しいかもしれません。

さて、当選者は以下のとおりです。〈栃木県〉高間知道さん、〈大阪府〉松田隆太郎さん、〈長崎県〉野中圭樹さんの3人です。おめでとうございます。



記号の意味⇒無印はMSX2以降、●はMSX1以降、☆はMSX2+以降、★はターボR専用プログラムです。

いい放題！

★Mファンは最高ですね。ファンダムなのか、すてオリジナリティのあるゲームがあつて、売っている物もずつとおもしろいし、「自分でも作ってみたい」って思わせるところなんか、(宮城県 熊谷美英 18歳・F S I A S T)★MSXのゲームソフトが出ないかと騒いでいますが、私はMSXをゲーム機にしたくないの、C G、プログラム打ち込みなどしています。MSXのよいところは、ゲームもできるが手軽に操作できるということです。ゲームだったらファミコンなどですればよいと思います。(宮城県 橋浦学・18歳・F S I A S T)

113



# 新しい何かを生み出すために集まった人々

日本でパソコンのハードやソフトを作っている人は何人もいる。ファミリコンコンピュータ関係の人もセガ関係の人も……と何らかの形でゲームやコンピュータに係わっている人はいっぱい存在する。みんな「いいハード」「いいソフト」を作るのに毎日、一所懸命だ。

じゃ、世界に目をむけてみたらどうだろう。そりゃあ、いっぱいいるに決まっている。みんな目的にしていることは同じだ。やっぱり「いいハード」「いいソフト」作りだ。こんなにみんなが同じことを考えているなら、意見の交換をしあってもいいじゃないか、そのほうがもっとすばらしいものが作れるはずだ、と考えるのは当然のことだ。

そこで、この手のことをまとめるのがとてもじょうずなリチャード・ワーマンさん(日本で知る人は少ないけど情報科学の世界では世界的に有名な人)が世界中のみんなに呼びかけたのだ。それがTEDという国際会議(5月7~9日神戸国際会議場で行われた)だ。このTEDに参加するのに書き言葉は必要ない。そんなところがいい。ただし、ちゃんと自分で意見が言える人でなくてはならない。だっていい話を聞いて帰るだけなんてするいでしょう。

さて、TEDという会議の名前の由来を説明しておこう。これはTECHNOLOGY、ENTERTAINMENT、DESIGNの頭の文字をとってつけられている。これはどういうことかという、技術とエンターテインメントとデザインの3つがいっしょに進歩し、歩みよらないと真の意味でいいものはできな



神戸国際会議場。外国からの参加は200名



東京〜神戸間の光ファイバで2台のピアノによるコンサートを行った。MIDI通信の規格だとわかっていても、こんなに速くと結んだことは誰もないだろう

い、つまり3つがよい形で力を発揮してものを作れば、それはすてきなものになるはずだ、っていうことを意味している。たとえば、コンピュータがいくらすこい機械になっても、エンターテインメントであるソフトがよくなければ意味がないし、人と機械とをつなぐ使い勝手や感じであるデザインがよくなっても意味がない。いつまでもマニアの世界だけのものになってしまう。これでは真の意味でいいものではないだろう。

いままでは技術の人は技術開発ばかりをやるような狭い世界でしかものを考えてこなかった。でも、そればかりじゃだめだよ、ていうことで建築のデザイナーは何を考えているのか、オリンピックの開会式の演出はどんな意味をもって考えられたか、アップルのニュートンは使う人の何を便利にするために考えられているのか……と各分野の最先端の人たちの意見交換が行われたのだ。

世界中にこういう人たちがつねにいろんなことを考えているから、MSXも生まれた、ということがよくわかる。MSXの生まれた理由のなかで、みんなが使ってしかも安いパソコンというテーマは、もともとこのTEDという会議にも参加しているアラン・ケイという人の頭のなか

にあったものなのだ。それがあの時代にアスキーの西和彦社長とマイクロソフト(最近ではWindowsが話題)のビル・ゲイツ会長が話し合って製品化した。

ついでに話しておく、アラン・ケイという人は15年ぐらい前から見た目が石壁みたいな、誰でも使えるコンピュータらしくないコンピュータを考えていて、それに「ダイナブック」という名前をつけた。まだまだ彼のいうダイナブックは世に出ていないけど、最近はやっているペン入力のコンピュータは、また一歩その形に近づきつつある姿だ。コンピュータがただの機械であってほしくないのは誰もが同じ思いだ。

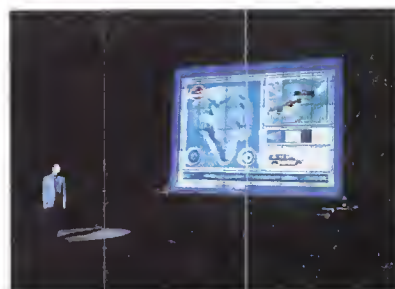
考えてみれば、こんな背景で生まれてきたMSX。私たちはMSXを通じていろんなことを考え、学んできた。きっとこれからもMSXとはそんなつきあい



東京にいる小曾根真氏と神戸の会場にいるハービー・ハンコック氏を衛星画像で結ぶ



コンサートを企画したハンコック氏、ワーマン氏、N.T.児島賢吉氏(左から)がつづくことだろう。将来、どんな職業につこうともそこで作ったものを買ってくれた人にMSXと同じような思いを伝えられるようになりたいと思う。もちろんいまも。



3DO社トリップ・ホーキンス社長は「ジュラシック・パーク」の最新画面を紹介しつつマルチメディアの未来を語る



ユーモアにとんだワーマン氏はマサチューセッツ工科大のN・ボンテ氏にネクタイ姿は固すぎると切ってしまった!

## A: 明日に向かって……

創刊からずっとこのページの担当だったコルサコフ氏が、少しMファンにとって遠い存在になってしまった。もうまる6年以上もMファンを縁の下から支えていたのだから、ずいぶん長い。小学校1年生は中学生になってしまふ。

そういう長さ。考えたら創刊号からずっとMファンに係わってきたのはもう実際には私だけになってしまった。そんなバカな。たくさん読者の方だっ

ていらっしやるのに。そうそう、そうです。だいじょうぶ。みなさんありがとう。私こと編集長の役をやっているNORIKOはご隠居の知らないうちに年をとってしまったけれど、編集部

キーのみなさんともまだご縁があります。暖かいみなさんに囲まれて、いまも次号のことを考えてます。次号は、付録ディスク2枚組に挑戦しようと思

います。では、ふつつか者ですが、これからよろしくっ!

次号10-11月情報号は9月8日発売予定(予価1280円)

■発売 徳間書店 ■発行・編集 徳間書店インターメディア ■発行人 板垣宏男 ■編集人 山森尚 ■編集長 北根紀子 ■スタッフ 風間尚仁+川尻淳史+諸橋康一+山科政之 ■アシスタント=池田和代+板垣直哉+奥成洋輔+奥義之+笹谷尚弘+福田昌弘+村山和幸 ■制作 ●AD・表紙デザイン=井沢俊二 ●表紙CG=ホルスタイン渡辺 ●本文デザイン=井沢俊二+高田亜季+TERACE ●イラスト=しま★どんき+中野カンフー+成田保宏+野見山つづ+南辰真 ■編集協力=諏訪由里子+高田陽+馬場俊輔+早坂康成+星野博和+横川理彦 ■写真協力=矢藤修三+浜野忠夫 ■フィニッシュデザイン=あくせす+ワードポップ ■印刷=大日本印刷





# アミューズメント創世紀



アミューズメントメディア総合学院は、  
ゲーム、アニメ、コミック、声優界の第一線の  
制作会社群を母体に、いよいよ'94年4月開校。  
現場直結のネットワークで、ニューメディア時代にふさわしい  
クリエイターを養成します。  
業界の、時代の、熱い期待にこたえて  
今、第1期生を募集。  
……きっと時代が、キミをおいかける。

**'94年開校。羨望の第1期生。**  
願書受付開始!

## 学院説明会開催!

7/24(土)、8/21(土)13:00～  
東京・千駄ヶ谷・津田ホール  
詳しくは事務局まで



マルチメディア時代の夢工房。

## アミューズメントメディア総合学院

●コンピュータゲーム科 ●アニメーション科 ●コミック科 ●声優タレント科 [各科男女共100名]

■所在地／東京都渋谷区神宮前(1994年開設予定)

■交通／JR山手線「原宿」、営団地下鉄千代田線、半蔵門線、銀座線「表参道」

### 入学ガイド無料送呈!

【申込方法】官製はがきに①住所②氏名③年齢④電話番号⑤志望学科を明記のうえ、下記あて先までお申込みください。

【あて先】〒150東京都渋谷区神宮前2-6-14第2神宮前ビル4F

アミューズメントメディア総合学院事務局MSX FAN⑥係まで

【お問合せ】03-3478-0321(受付10:00～18:00 担当:大槻、中村)

第1期生特別奨学制度有り(入学金免除。各科5名)



# Panasonic

# これが16ビットの キメ技だ。

- 1 **GUI**ソフト、**MSX View**内蔵。  
多彩な機能をカンタン操作。
- 2 **大容量**メインメモリ、**512KB**。  
ゲームを高度に、スピーディーに。
- 3 **MIDI**インターフェイス搭載。  
デジタルサウンドが楽しい。



幻影都市  
開発元：マイクロキャビン



MSX用マウス(別売)  
**FS-JM1-H**  
標準価格 7,800円(税別)



ここまでできるMSX、A1GT新登場。

# A1GT

## MSX turbo R パソコン

### FS-A1GT 199,800円(税別)

▶ 16ビットCPU(R800)搭載 ▶ MSX-DOS2を標準搭載 ▶ S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付(DIN型映像・音声ケーブル付属) ▶ 音声ガイド付ワープロ機能 ▶ 音声録再ができる  
デジトクツール ▶ 電子手帳とデータ通信可能(別売通信セット使用) **MSX R** パソコンは、**MSX MSX2 MSX2+**のソフトも使用できます。● MSXマーク、MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商標  
です。● MS-DOS R は米国マイクロソフト社の登録商標です。● お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業㈱ワープロ事業部営業部MX係まで。

心を満たす先端技術 — **Human Electronics** 松下電器産業株式会社



MSX-FAN  
1993  
AUG.-SEP. 8-8  
平成5年8月10日発行  
第7巻第6号(通巻75号)  
第三種郵便物認可  
発行人 柳雅宏 編集人 山森 尚  
発行所 徳間書店インターメディア株式会社  
〒105 東京都港区新橋4-10-1  
電話 03(3431)1627(代) 定価 980円(本体95円)